



# ШПИЛЬ

№4 2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Культ:  
Королевства ереси

Street Racing  
Syndicate

Альфа  
Антитеррор

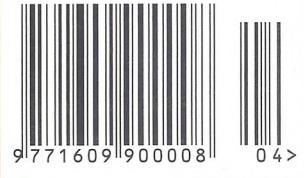
Ghost in the Shell:  
Stand Alone  
Complex

ПОСТЕРЫ



STAR WARS  
KNIGHTS  
THE OLD REPUBLIC  
THE SITH LORDS

ISSN 1609-90004



9 771609 900008 044

Подглосной индекс - 23852

# LG ПОВНЕ ЗІБРАННЯ НОСІЇВ ІНФОРМАЦІЇ

X TICK platinum



X TICK royal



USB Drive

X TICK wine



X TICK mirror



CF Card



SD Card



MultiMedia  
Card



RS-MMC



## Flash Memory Card

Всі носії інформації адаптовані для використання з цифровою технікою LG. Про повний перелік асортименту можна дізнатися на сайті: <http://ua.lge.com>



CD-RW



DVD-R



Audio CD-R



CD-R

Optical Media



Life's Good



LG

<http://ua.lge.com>

## INTRO

Слишком медленно, слишком н-е-с-п-е-ш-о происходит очень многое в этом мире. И порой очень трудно жить в нем таким как мы, для которых тормоз – это та же педаль газа, но нажатая до половины.

Бот возьмите хотя бы смену сезонов. Слава богу, пусть и пробаранив все технические сроки, но все-таки наступила весна. И вроде бы и по приколу без пуховика, и цветочки там, и зелень всякая. Но приедается же! Ну неделю бы, ну максимум – две. Но это ж еще два месяца до лета! На сноуборде нельзя УЖЕ, а на пляж – нельзя ЕЩЕ. Возмутительно.

Когда мы придем к власти, утром все будут просыпаться под пение весенних птиц, на работу идти, загребая ногами осеннюю листву, а вечером греться на пляже, чтобы потом вдоволь накататься вечерком на сноуборде.

А вы посмотрите на отношения с противоположным полом! Посмотрите на весь этот процесс от «Привет, как тебя зовут?» до «Дорогая, ты готовишь ужасные блинчики! Нам пора расстаться». Если перевести эту всю тягомотину в км/ч, то получится примерно та же скорость, с которой передвигается по асфальту на лыжах пьяный эстонский пенсионер.

Давайте ускорять! Давайте начинать знакомства с фразы вроде: «Девушка, милая, извините. Я еще не знаю вашего имени, но у меня уже такое ощущение, что ты мне, зараза, уже лет пять мозги лимонишь своим постоянным нытьем!» Или там: «Пивом угощать не предлагаю – все равно допить не успеешь».

Да вы сами оглянитесь вокруг: как много в этом мире нужно подвергать жесточайшему оверклоку. И как можно быстрее, быстрее! Но мы еще продолжим эту мысль. Очень-очень скоро. Как всегда – через месяц.



## Содержание

## Эхо планеты

News	2
Музыкальное чтиВО!	4, 53
Columbia Бразерс	52

## Девушка месяца

## Абзац февраля

## МегаГame

Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords	8
---	---

## Ждем-с!

Big Mutha Truckers 2	14
Bloodline	16
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	20

## To play or not to play

Street Racing Syndicate	22
Kult: Heretic Kingdoms	26
АЛЬФА: Антитеррор	30
Карибский кризис	32
Алеша Попович и Тугарин Змей	36

## Ацтой

Terrorist Takedown	38
--------------------	----

## ArtПодготовка

## Clubничка

Весенние игры WCG в Европе	48
Хит-парад клубных игр марта	50

## Чуваак!

Глюкоза	54
---------	----

## Animania

Cowboy Bebop: Knockin' on heaven's door	56
АнимеNews	58
Peter Chung	59

## П@утина

## Железный BooM!

Хиты выставки CeBIT 2005	66
Мега-парад новинок Samsung на CeBIT 2005	70
Samsung и будущее мультимедиа	73
iRiver H-320 – 20 Гб музыки на пояске	74
iFP-880 и iFP-780 – наша прелес-с-сть!	75
iRiver PMP-120 – видео в кармане	76
Пришло время гарнитур Plantronics	77
Genius Netscroll+ Superior	78

## Outro

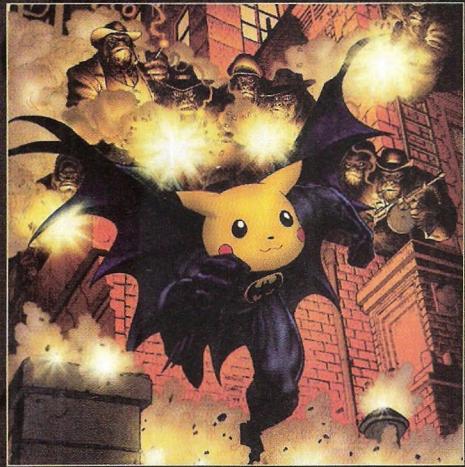
P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще –, неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленьчими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

## Палка, палка, огурчик – получился... да это же Batman!

Город Героев продолжает колбасить, но первую бурю он выдержал. Отстояли-таки свои права на использование лиц разных супергероев программы и издатели из NCsoft и Cryptic Studios. Пока...

Как вы наверняка помните, этими господами была создана игра City of Heroes – это полномасштабная MMORPG, которая завоевала большую популярность в мире онлайновых ролевиков. В этой вселенной можно создать своего супергероя по любой модели, дать ему любое имя, сделать его внешне похожим на любого супергероя, добавить ему каких-то прибамбасов и так далее. В дальнейшем наш мини-герой должен был вырасти в настоящего Супер-Пупер-Героя – ну, как во всякой нормальной ролевой игре. Вот только одна загвоздка. Героя в игре можно создать действительно чуть ли не совсем «любого». К этому и предъявила претензию Marvel – издатель комиксов и пра-



вообладатель на физиономии и свойства всех своих супергероев, от Spiderman до Superman. Но первый натиск разработчики игры выдержали. Оказалось, что картинки, которые Marvel предъявила как доказательство вины Ncsoft, нарисованы самой компанией и ее партнерами.

Вообще, как сказал большой дядька из издательской компании, в игру можно втащить любого персонажа – достаточно нарисовать его в Photoshop и закачать на сервер.

А уж нарисовать можно кого угодно – хоть человека-паука, хоть президента ООН. И правовой вопрос в данном случае весьма скользкий: вроде как издатель игры должен отвечать за то, что происходит у него на сервере, а с другой стороны следить за тем, что делают в вверенной им территории пользователи – это уже не их дело. Вроде бы. Хотя, хозяин дома, в котором с его попустительства регулярно совершаются преступления, должен нести ответственность? Или в данном случае хозяин не уверен, преступление это или нет? Не может же он каждый раз сличать все созданные пользователями системы морды с мордами, созданными чужими им компаниями? Или может и даже должен? В общем, в этих судебных делах разбираться – дело тяжкое и неблагодарное. Пусть себе судятся.

И еще раз о судах. На днях нам кинули по e-mail непроверенную, но похожую на правдивую, информацию о том, что в США всерьез подумывают о принятии закона, согласно которому разработчики и издатели игр, что могут подтолкнуть подростков на совершение преступления, будут нести полную уголовную ответственность. Вы помните случаи, когда идиоты устраивали безобразия под впечатлением от GTA? Или парня, который грохнул другого из-за того, что тот

в игре что-то у него забрал? Или другие подобные истории? Теперь в таких случаях предлагают сажать не подростка, который, в общем-то, в большинстве стран мира не подсуден по возрасту, а издателя и разработчика игры, которые того в глаза не видели.

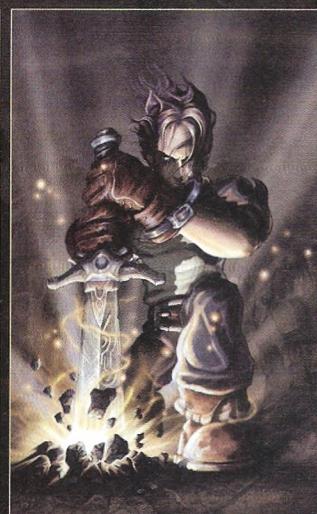
Понятно, что родители убитого и владельцы угнанных авто будут сугубо «за», но тут законодателям стоит серьезно задуматься над тем, как расписать этот закон, чтобы не довести ситуацию до маразма –

ведь на ВСЕХ играх с элементами насилия стоит надпись «Parental Advisory» и какой-нибудь возрастной ценз. Так что если родители дают ребенку, находящемуся у них на попечении, играть в игру, на которой написано «Детям до 18 лет играть в игру строго запрещается!», это больше их вина, чем кого-то еще.

Да, действительно, есть много «взрослых» вещей, которыми детям играть нельзя. Теперь к их числу стоит добавить слишком жестокие игры, и тогда все вопросы просто отпадут. Каждому возрасту – свои игрушки.

## Fable на PC!

Мега-игры жанра action/RPG под названием Fable, которую мы так красиво расхвалили совсем недавно, выйдет и на PC. Новость хорошая и особенно понравилась Злобной Личине и The Lich. Монстр игрового мира, демон игровой прессы и вообще ужасный человек



Зато Advent Rising, представитель жанра экшен, который также должен выйти осенью, не радует. И не потому, что плохая игра. Игра, может быть, и хорошая, но вот сюжет... Напомним, что игра должна была выйти уже в прошлом месяце, но теперь, после ее переноса, ждать придется еще полгода.

## Японский Warhammer

Компания Namco, засветившаяся в этом номере одной игрой – SRS, – известна тем, что когда-то она делала большие деньги на игре Racman. Сейчас она решила развивать свое PC-направление, потому что приставки ее уже явно достали. На них она, что называется, собаку сожрала – с костями и с хвостом. И вот первое приобретение: компания выкупила у THQ права на Warhammer 40000.

Так и представляются пэкмы с самурайскими мечами, ползающие по просторам космоса и пожирающие эльдаров...



сказал, что хочет лично пройти эту Xbox'овую игру на PC, чтобы вынести свой Lich'ный вердикт. Потому что верить женщине (даже нашей Ольге Крапивенко) – не в его традициях.

Теперь он ждет осени и ожидает топор, чтобы раздробонить игру, которую, по его мнению, перехвалили...



**АКЦІЯ!**  
приєднайся  
до 10 квітня!

**Змінююся!**

**SMS —  
1 копійка!\***

**до кінця року**

**GSM**  
**МОБІ**

детальніше: [www.mobi-gsm.com.ua](http://www.mobi-gsm.com.ua) **8-800-505-7777**

\*до кінця 2005 року  
в середині мережі.

ліцензія ДКЗІУ № 720020 від 19.01.2004 р.

## Гангста-рэп и киноклассика в мире игр

Вы знаете кто такой Пол Муни? Не знаете. Ну, Аль Пачино знает наверняка? Скорее всего да, а даже если имени не помните, то когда увидите – точно вспомните. А какая связь между этими двумя людьми?



А связь между ними такая. Аль Пачино в 1983 году сыграл ту же роль, что Пол Муни в 1932 – главную роль в фильме «Лицо со шрамом», или, как говорит Sova, «по-японски фильм назывался Scarface». В 1932 году главным героем фильма был Тони Камонте, а потом Брайан Де Пальма



и Оливер Стоун переделали его в Тони Монтану. Этот фильм считают классическим в том, что касается описания жизни мелкого бандита, вырастающего в крупного наркобарона. В каком-то фильме даже была такая фраза: «Хочешь научиться торговать наркотиками – смотри «Лицо со шрамом»».

И какое дело к этому всему имеет Jay-Z? Самое непосред-



ственное! Гангста-рэп, как известно, воспевает жизнь гангстеров. И Jay-Z, пока не заявил об уходе из большого искусства, проповедовал именно этот стиль музыки.

К чему это мы ведем и при чем здесь компьютерные игры? Да все просто: Jay-Z

обязался поучаствовать в создании саундтрека к игре «Лицо со шрамом», которую Vivendi Universal грозится выпустить 13 сентября этого года. Вот пара скринов из игры, на которых все ясно и понятно – Тони Монтана или кто-то из его банды собственной персоной.

## Очередной персонаж игры в кино

Известный персонаж игры Britney's Dance Beat – не девочка из подтанцовки, за которую нам приходится выдрыгивать в этом мега-ацком хите, а сам главный персонаж – певица Бритни – ожил и делает глупости.

Сначала Бритни дважды вышла замуж – первый раз у нее не удался, и она побыстро перезамужилась. Теперь же она решила сняться в кино. Первая попытка – а это был фильм «Перекрестки» – совсем не удалась. То есть получилась такой, что в биографии про такие вещи чаще всего скромно умалчивают, на людях не упоминают, а лет через десять начинают говорить, что такого никогда не было, и все это выдумки папарацци и прочих злодеев от массмедиа.

Новое кино (а это будет комедия) будет называться *In the Pink* и выйдет оно не когда-нибудь, а уже в этом году. Правда, странно, что датой выхода обозначен 2005-й год, ведь съемки кино начались только в марте. В главных ролях будут сниматься Тим Аллен, Шер (еще одна певица, которая полюбила играть в кино уже давненько), Бетт Мидлер (кстати, популярна в США и в качестве певицы, и в качестве актрисы) и… Нет, Мерилин Менсон сниматься не будет. Кроме Бритни, которая сыграет роль продавщицы Дрю Харт, больше известных «актеров» в фильме пока не заявлено. Эта «дрюхарт» по сюжету будет не главным персонажем, но если Бритни не «обдрохается», то со второй попытки у нее может что-то получится.

С Сети готовящуюся картину уже обозвали «кино для геев». Но то в Америке. Американцы, чтобы геев не обижать, могут такое даже на афише написать. А нашим все равно, что

там на афише написано – все равно посмотрят.

К слову, сестра некоронованной принцессы поп-музыки – Джейми – в телешоу «Zoe 101» показала себя тоже совсем не хорошо и заслужила только всяческие наезды от представителей прессы. Как говорил персонаж фильма «Угнать за 60 секунд», я не умею плавать и поэтому не суюсь в бассейн. Может Спирзэм стоит задуматься над участием в кино?

## До Евробачения побачення, политика!

Текст песни «Разом нас багато» был переписан по требованию организаторов конкурса Евровидение. Из него «убрали политику»…

Вся эта суматоха с «Гринджолами» и их песней на Евровидении была очень странной. Весь прикол песни «Разом нас багато» был совсем не в музыке, не в вокале и даже не в смысле текста. Песня стала для нашего народа знаковой именно в дни революции. С этой песней люди показали, что они «не быдло и не козлы», что они против фальсификаций и что, несмотря на то что правительство и официальные

источники информации говорили одно, они верят в другое. В художественном плане песня и рядом не стоит с теми коллективами и исполнителями, которые проиграли ей в SMS-голосовании на УТ-1.

Ясное дело, что победа в конкурсе Евровидения – не главное, и участие в конкурсе только показывает, что есть такая страна Украина, и она – европейская держава. Так что выставить, прямо скажем, слабенькую с художественной точки зрения песню на Е-2005 – это нормально. Зато можно было еще раз показать, что у нас страна с сильным народом.

Но теперь, когда из песни убрали всю политику (мы, к сожалению, текста еще не читали), она перестала быть тем, чем она была – гимном революции.

Кстати, западно-украинское название «Гринджолы» (это такие санки) было адаптировано, и группа в рейтинге Евровидения будет называться Greenjolly («Гринджолли» в переводе с английского может значить, например, «зеленый гвардеец»).

Так что вся соль выступления Украины на Е-2005, можно сказать, потеряна…





### Авторизовані партнери:

**Донецьк:** АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглер-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософ-Телекомуникація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, K-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 70-07-07



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя та  
Лохматого можна побачити за адресою:

**ZyXEL**  
Unleash Networking Power

**Unleash Networking Power**

ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО

# Бережи свій ZyXEL змолоду!

## модеми серії

## OMNI 56K



## Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
  - Надійний зв'язок на будь-яких лініях
  - Легке встановлення та простота у використанні
  - Три роки гарантії

OMNI.ZyXEL.RU

ДЕВУШКА МЕСЯЦА

# Мисс «ШПИЛЬ!» апрель



# Апрельские абзацы

## Одна мышиная сила

Жанр: аркада

Системные требования:

Pentium III 700 МГц,  
128 Мб, 16 Мб Video

Игра предлагает по-новому и с юмором взглянуть на орудие труда любого компьютерщика – самую обычную белую (серую, черную, серебристую) хвостатую мышь. Разработчиком игры является украинская студия Meridian'93.

Увлекательные аркадные уровни в общем количестве двадцати штук, красочная трехмерная графика и забавное звуковое оформление игры.

## Playboy: The Mansion

Жанр: стратегия

Системные требования:

Pentium III 1 ГГц, 256 Мб,  
64 Мб 3D Video

Тусоопы добрались до самого святого – человеческих взаимоотношений. Симуляторы-менеджеры стриптиз-бара, ночного клуба, магазина для взрослых, а теперь еще и сим богатенького ловеласа. До боли знакомое строительство,



ничем не примечательный менеджмент, одним словом, все ради великой цели – заманить в свои сети побольше народа, раздеть его.., ужаснуться качеству моделей и потерять сон на недельку-другую.

## The House of the Dead 3

Жанр: скролл-шутер

Системные требования:

Pentium III 1 ГГц, 256 Мб,  
64 Мб 3D Video

Стрелялки, подобные этой, рулят и заруливают на игровых автоматах, где под шуточки зрителей можно кое-как состроить

из себя крутого коммандос. На PC игровая ценность таких продуктов весьма спорна. Лицародочно елозить мышкой по коврику, истребляя толпы нечисти одним лишь кликом – очень сомнительное развлечение.

## Country Justice: Revenge of the Rednecks

Жанр: FPS

Системные требования:

Pentium 4 1,4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Компания ValuSoft с упорством, достойным лучшего применения, пытается продвинуть

низкобюджетные проекты от никому не известных разработчиков.

Игра является собой пародию на такие скандальные игры, как Postal 2 и Redneck Rampage – идеи почти те же, но исполнение – хуже некуда. Кривобокая графика, дергая анимация и весьма посредственный звук, а также завышенные системные требования вряд ли заинтересуют здравомыслящих игроков.

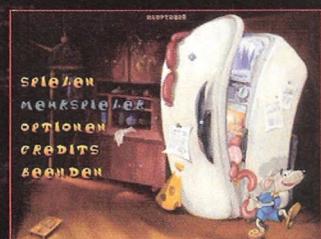
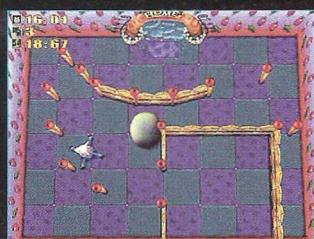
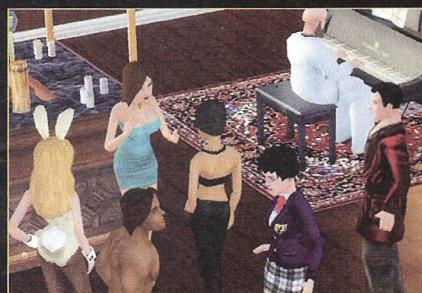
## Воздушный налет 2

Жанр: action

Системные требования:

Pentium III 600 МГц,  
128 Мб, 64 Мб 3D Video

Еще одна вариация на тему скролл-шутеров – симулятор пулеметчика. Задания просты – перебить всех и выжить самому. В игре присутствует некая имитация систем ПВО боевого корабля времен Второй Мировой, приятная графика и резкий звук. Великое множество миссий и усовершенствованный AI не дадут расслабиться ни на секунду.



**Название:** Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords  
**Разработчик:** Obsidian Entertainment  
**Издатель:** Lucas Arts Entertainment  
**Жанр:** RPG  
**Системные требования:** Pentium 4 2 Гц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video  
**Официальный сайт:** [www.kotor2.com](http://www.kotor2.com)

**ОЦЕНКА:**

10-

**Графика:**

9

**Геймплей:**

9

**Управление:**

9

**Звук:**

9

**Сюжет/концепция:**

8



## STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

### Лирическое InTr0

На создание игры ушло около четырнадцати месяцев, и для ролевой игры подобного плана это очень мало. Возможно ли за такой ничтожно короткий срок создать игру, столь же захватывающую, грандиозную, и, самое главное, достойную называться продолжением бесспорного хита (всех времен и народов)? Создатели второй части KOTOR отнюдь не новички в игровой индустрии – компания Obsidian Entertainment по большей части состоит из бывших сотрудников потерпевшей финансовый крах Interplay. Шайку матерых программеров, объевшихся собак в нелегком деле создания RPG, не испугали ни короткие сроки, ни отсутствие ощущимой поддержки со стороны BioWare и Lucas Arts,

занятых работой над другими не менее ожидаемыми проектами, ни многое другое. Перед коллективом Obsidian Entertainment была поставлена четкая цель: качественно (или что-то вроде этого) сделать вторую часть Star Wars Knights of the Old Republic, причем абсолютно независимую от первой части игры, но в то же время не совсем обособленную от нее в плане сюжета основных событий, и так далее. В чем-то им это удалось, но на ряду с гениальными находками были и досадные потери. И с уверенностью сказать, чего именно в итоге оказалось больше, нельзя.

### Вспомнить все

Прежде чем ругать всех и вся почем зря – и в первую очередь игру и ее создате-

лей, – немного вспомните старое, доброе и вечное, все дела и все такое. Вспомните, что вы ожидали от второй части KOTOR? Суперграфики, суперзвук, невероятного экшена и крутого ролеплея? Ясно. А нельзя ли внятно и поконкретнее? Ага, поконкретнее, значит, нельзя – налицо эффект завышенных ожиданий.

А над тем, как сделать все действительно «супер», ежеминутно ломают головы тысячи совсем не глупых людей. Но головы ломаются, а правильное решение почему-то не приходит.

### Не будем показывать пальцем

Очень многие, рискувшие почти негативно или пренебрежительно отзываться в своих

интернет-рецензиях о KOTOR II, построили свои обзоры по принципу «Да что это за ужас с глюками, мы же KOTOR хотели!» или «Мы ждали чуда, ждали игры, как чудо, но она вышла, а чуда так и не случилось!

А-а-а-а!!!.. Да, скажу по секрету: такие статьи можно писать по отношению к большинству игр, так сказать, строчить по шаблону, причем без запинок и не особо вникая в детали. Либо просто обиженно ныть, либо в состоянии праведного гнева указывать на недоработки.

Но на самом деле такой стиль в большинстве случаев указывает, что кто-то не совсем проникся темой, или, что еще хуже, пытается превознести себя, показать, насколько он крут, хитер и быстр и дьявольски умен. Чья-то саморек-



лама в обзоре про едва ли не самую ожидаемую RPG этого года – явно не то, что хотят прочитать геймеры. Так что я прекращаю поливать грязью толпу неудачников и приступаю непосредственно к замутнено-философскому, но, тем не менее, адекватному обзору.

### Трудности перевода

Прежде всего перед разработчиками стояла почти не разрешимая задача: сюжетно связать новую игру с первой частью, ведь ни о каком переносе сохраненных игр не могло быть и речи – игроку снова вверяли персонажа первого уровня, хоть и с солидным джедайским прошлым. В Obsidian поступили единственно правильным и единственным возможным способом – посредством диалогов. Обсуждая дела давно минувших дней – дейний Ревена и Мала-ка и событий Мандалорианской войны, – наш протагонист подстраивает прошлое под события первой части. Прошлое, в свою очередь, влияет на настоящее, и в купе с ним – на будущее. Таким образом, разглагольствуя о том



да сем, можно по крупицам восстановить историю себя любимого «одной далекой галактики». Но вот незадача, в ветках диалогов припрятано немало «подводных камней», и залететь «не туда» очень даже несложно.

К примеру я, пройдя первую часть аж четырежды, как-то очень мало внимания уделял аспектам минувшей войны, за что и поплатился во время прохождения второй части. Уж слишком некоторые из персонажей любят об этом поболтать.

Но так или иначе, разработчики с достоинством выпутились из этой неприглядной ситуации с независимостью продолжения сюжетной линии игры.

Некоторые, явно считающие себя экспертами в области ролевых игр, попытались провести параллели с Planescape: Torment и Baldur's Gate II, но разница между ними очень велика – в упомянутых играх прошлое протагониста предопределено заранее, а в *Sith Lords* он сам выбирает себе прошлое.

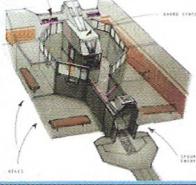
### Те же рыцари, только в профиль

Сюжет навевает мысли о том, что была предпринята немного бессовестная попытка как следует обыграть все находки BioWare. Уж слишком знакома последовательность действий главного героя и передряг, в которые он попадает: спастись, прилететь непонятно куда, угнать корабль, удрать с разрушающейся планеты, попасть в плен, собрать банду соратников-NPC, собрать свой световой меч, прибить кого надо и посмотреть заключительный ролик... Вот только немного некрасиво выглядит то, что на протяжении игры герой по несколько раз попадает за решетку и вырывается на свободу, ищет пропавший корабль и так далее. Нужно было хоть как-то разнообразить приключения, но, видать, времени у разработчиков все же не хватило. И самый большой негатив – это несносно серьезный удар по атмосфере игры. Еще в прошлом году поступало немало жалоб, что *Knights of the Old Republic* не уж очень мало чем по духу напоминает *Star Wars*,





CITADEL



и больше всего напоминает хорошую фэнтези, но с легким налетом Star Wars.

Так вот, в *Sith Lords* с этим еще хуже, и даже длиннющие разговоры о Силе, ее светлой и темной сторонах, никак не спасают ситуацию. Всю игру я мысленно возвращался к одному единственному моменту. В джунглях Даксана партии предоставляется возможность посетить древний склад, битком набитый снаряжением и устаревшими дроидами. Стоило только толкнуть одного из них – дроиды всем скопом набрасывались на незваных гостей. Классика жанра в не-прикрытом виде! Любой любитель героической фэнтези или настольных RPG подтвердит,



что подобный мотивчик, когда ожившие статуи бросаются на искателей приключений, присутствует в творчестве многих выдающихся писателей-фантастов. В общем и целом, всю игру из головы не выходит мысль, что все происходящее – все

что угодно, но только не «Звездные войны», максимум – что-то на них похожее. Слишком много явных, ничем не прикрытых заимствований не делает чести никому. В общем, повторюсь еще раз: атмосфера игры месами серьезно пострадала.

Второй огромный минус, очень сильно влияющий на весь игровой процесс – излишне замороченные диалоги. Разговорчики о Силе, туманные рассуждения на тему «что такое хорошо и что такое плохо», а также многие другие пространные диалоги иногда начинают напоминать нытье персонажей латиноамериканских сериалов. Излишние скачки в джедайскую философию способны вывести из душе-

вного равновесия даже самого закоренелого почитателя эпопеи Джорджа Лукаса.

Но это так, к слову. Не особо притягательные или не слишком эрудированные геймеры скорее всего не заметят халтуры.

### Тотальный апгрейд

Тем не менее, игровой процесс подвергся тотальному улучшению и доработке. Прежде всего, ролевая система игры существенно расширилась за счет появления престиж-классов, новых умений (среди которых – знаменитая боевая медитация) и очень полезных фитов. В то же время игрок обязан идти исключительно по пути Силы, ибо такие классы как Солдат, Скaut и Авантурист для него заказаны, хотя в диалогах постоянно проскаакивают фразы в стиле «Вай-вай, я больше не джедай». Но с другой стороны, согласно учению Лукаса, простой обитатель «одной далекой-далекой галактики» не сможет выстоять в бою против умевшего управлять Силой.

Нельзя не отметить грандиозный положительный сдвиг по части диалогов и разговорных квестов. Теперь варианты ответа зависят не только от наивыков красноречия и обаяния персонажа, но и от других параметров





и умений. Так, высокий показатель мудрости персонажа позволяет сделать верные предположения, интеллект – предугадывать то или иное событие, высокие показатели умений позволят направить разговор в правильнее русло, тем самым определив план дальнейших действий.

Посредством общения можно влиять на членов команды, постепенно склоняя их на сторону добра или зла. За каждый успешный сеанс разъяснительно-воспитательных работ начисляются так называемые очки влияния (influence points). Как следует повлияв ☺ на кого-нибудь из спутников, можно раскрутить его на откровение, и он как на духу выложит порцию интересующей нас инфор-

мации. Понятно, создатели игры попытались наделить всех, кто осмелился сопровождать «последнего джедая» в его опасных, а местами и невероятно скучных странствиях, ярким и неповторимым характером. NPC спорят и общаются друг с другом иногда даже без вмешательства игрока. Кроме того, регулярно демонстрируются скриптовые сценки, показывающие события, происходящие в других местах и имеющие непосредственное отношение к сюжетной линии игры.

Как и в первой части, на задания ходят только персонажи, умеющие держать в руках световой меч и использовать Силу; все остальные скромно сидят по своим углам на корабле

и радуются снаряжению и оружию, которым они, возможно, так никогда и не воспользуются. Не-джедаям везде отведена второстепенная роль. Но существуют моменты, когда наличие того или иного NPC в команде – обязательно, или когда необходимо управлять только одним персонажем, выполняющим специальное задание.

### Слабое звено

Игровой процесс не особенно отличается разнообразием и многовариантностью решения заданий. Если абстрагироваться от мелких деталей, то квесты остались прежними – драки с врагами, курьерские задания... То же и с ведением переговоров. Ничего нового. А хотелось бы...

Усугубляет сию неприглядную ситуацию и тот факт, что вся эта хаотическая беготня, связанная с выполнением поручений, происходит в скучных, серых, однотипных коридорах, пещерах и джунглях, мало чем отличающихся от обычных коридоров. Поскольку бегать приходится постоянно и на весьма приличные расстояния, вскоре становится ясно, что это не что иное, как ничем не прикрытая попытка растянуть игру.

Разумеется, не все так плохо – по ходу дела нам встретится определенное количество интересных, запоминающихся заданий, но подобными «прянками» создатели балуют нас не часто.

И пилюля разочарования была бы не столь горькой, если бы не...





## Тотальное обрезание, или Заметая следы

Изначально планы разработчиков мало чем отличались от наполеоновских, но время (а точнее, его отсутствие) внесло свои корректировки. В результате пришлось отказаться от некоторых довольно интересных идей, даже несмотря на то, что весь необходимый материал был уже готов – диалоги, скрипты, локации и так далее. Более того, разработчики не успели как следует скрыть пробелы, и дотошные фанаты тут же обнаружили места, шитые белыми нитками, где на самом деле вместо швов должно было быть что-то другое.

Негодование широких народных масс не знало преде-

ла – обиженные игроки требовали вместе с ближайшим патчем вернуть впопыхах отрезанные квесты и концовки игры. По адресу [www.petitiononline.com/kotor2/petition.html](http://www.petitiononline.com/kotor2/petition.html) по этому поводу даже проходил сбор подписей. Однако ответ Obsidian Entertainment оказался вполне предсказуем – грядущий патч призван исправить только программные ошибки и ни в коей мере не затронет игровой процесс. Облом-с, в общем, как и следовало ожидать.

Обратной стороной медали такого тотального обрезания стало огромное количество самых разных ошибок и нестыковок, серьезно влияющих на работоспособность игры. По всей той же причи-

не – отсутствия времени – движком игры тоже совсем не занимались. В результате многие имели несчастье лицезреть ничем не объяснимые тормоза даже на мощных компьютерах, постоянные выбросы в «Виндовоз» (особенно при использовании разного рода терминалов, разбросанных повсюду в игре), порчу файлов с сохраненными играми и многое другое. Одним словом, кто спешит – тот не оправдывает возложенных на него надежд.

## Итого

С одной стороны, прогресс, по сравнению с первой частью, налицо: Sith Lords разнообразнее в мелочах, разговорные задания стали зависимы от многих факто-

ров, появилось много интересных нюансов. Но с другой стороны – однообразие геймплея, неинтересные поединки, довольно шаткий сюжет, сумбурная и непонятная последняя треть игры и неубедительный финал, а также извечные технические проблемы и ошибки программистов. В таких условиях очень многое зависит от того, как игра будет воспринята отдельно взятым геймером. Если все бяки и тяпы с ляпами не слишком будут ему досаждать, то все будет хорошо, а если ситуация будет диаметрально противоположная, то... тогда все будет в точности дооборот.

Алексей Лещук  
и его Злобная Lichina



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), <http://games.1c.ua>

Бої у космосі,  
на поверхні планет  
та всередині  
космічних кораблів



Величезний ігровий  
всесвіт, більше 500  
планетарних систем

Сучасне продуктивне  
графічне ядро



Найширші можливості  
для гравця: бої, торгівля,  
локальна політика...

Оригінальний сюжет,  
велика кількість  
різноманітних місій

Вихід гри заплановано  
до кінця 2004 року



1С НІКІТА

Copyright © 2004 Nikita. Все права захищені.

1С  
ФІРМА «1С»

Copyright © 2004 фірма "1С". Все права захищені.

1С Мультимедіа Parkan 2 Nikita

«Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»

Название: **Мазатракеры 2 (Big Mutha Truckers 2)**

Разработчик: Eutechnyx

Издатель: Empire Interactive

Жанр: симулятор надувательства + авто-гоночная аркада

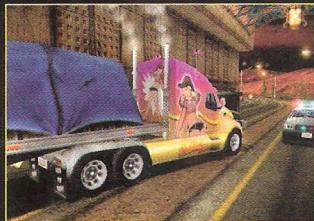
Системные требования: наличие геймера, Pentium III 500 МГц, 128 Мб памяти

Дата выхода: лето 2005

# Как Дальнобойщиков грязью поливали...

Все знают, что делают в тюрячке...

© Джей и Молчаливый Боб



## Типа, пару слов сначала

Орден воинственных монахов из Eutechnyx от своего светлого дела не отступили и все еще пытаются затмить славу «Дальнобойщиков». Видать, Eutechnyx'овцы давным-давно дали обет позорить все, что в какой-то мере связано с «Дальнобойщиками»



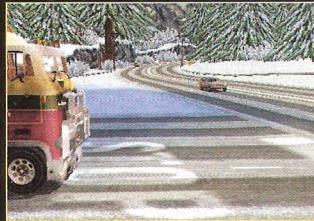
рах, так это на сюжет – он как был тупым и прямым, как выстрел из кваковского рельса, так таким и остался. Никаких сюжетных поворотов, интриг и т.д., и туда же. Хотя, кому нужен сюжет в хорошем автосимуляторе/автоаркаде? Но, хочется заметить, это я про хороший говорю, а не про Мазаф... ой, не то... тракеров.



Джексон, да не просто чайку попить да пряников полопать, а с инспекцией (надеюсь, все поняли, что я не про демонов). А тут еще проблемка маленькая – мамаша налоги забывала платить (ну самую малость!), вот и светит ей теперь суд страшный и еще более страшная тюрячка. А на память плохую спихнуть в суде



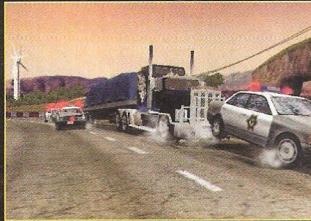
го можно (и кого нельзя тоже), и на оплату услуг адвоката. Хорошо хоть вспомнили, что кузен у них есть головастый, вроде самый красноречивый местный адвокат, только одно плохо – немало берет за свои услуги. Ничего, соберем сначала достаточно побитых енотов, а потом и с кузеном разберемся...



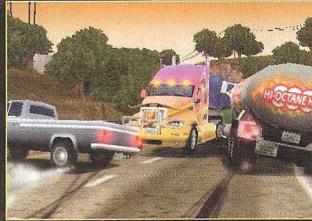
и, можно сказать, прекрасно с этим справляются. Да ведь даже название говорит само за себя: «маза» – она везде «маза»...

## Prisong song

Единственное, на что я не буду наре��ать в Мазатраке-



Значит, заработали мы в прошлой части уйму гринов, вроде все и должно было быть хорошо, но в такие моменты (в смысле, когда всем хорошо) и любят появляться налоговые инспекторы да демоны из других реальностей. Вот и появились они у порога мамаши



в этот раз не получится, ибо не те суммы «забывала» платить.

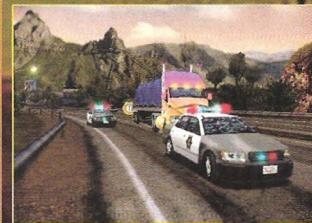
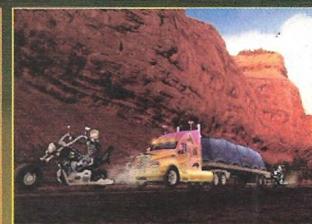
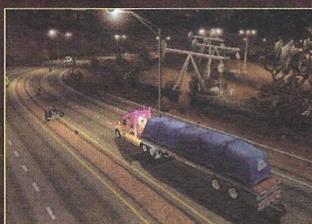
Так и свалилась очередная задача на плечи трех братьев-дегенераторов (в смысле, акробатов) и их сестренки, вот теперь им придется опять колесить по стране, зарабатывая деньги на подкуп всех, ко-



## Кое-что о гениальном

Эх, геймплей... Прямые руки девелоперов способны заставить геймера дрожать при виде этого слова, но это же я о прямых руках и о разработчиках, а не о парнах-шаровиках из Eutechnyx. Геймплей в первой





части Мазатракеров хромал не мало, теперь же разработчики решили это поправить и отру- били ему, геймплею, обе ноги – незачем ему хромать, пусть во- обще не ходит.

В концепцию игры были внесены значительные изме- нения (только девелоперы почему-то не называют их), но игра осталась, по словам разработчиков, «простой и ге- ниальной по своей сути: грузи что хочешь, вези куда хочешь». М-да, гениальность прет, как экспа из адамантового голема. А как вы оцените гениаль- ность проекта, узнав, что сис- тема торговли будет упроще- на до минимума? И тут вопрос: «Как можно было упростить и без того простую экономи- ческую систему? Чё, совсем ее убрать?»

Простым людям не понять, зачем все это, но разработчики нам грамотно объясняют: эти ухудшения для того, чтобы игрок мог максимально сосре- доточиться на езде, и чтобы девелоперы могли выпустить свой фиговый проект побыст- рее, а еще бабок больше нахо- ботить. Хотя в и-нете и хоро- шие слухи начали ползать. К примеру, что физика игры улучшится и нормальная сис- тема повреждений заменит ту корявую, что была в первом Big Mutha Truckers. Но правдивость таких слухов подтвердить не могу – сам их распространял вместе с Tosin'ом. Кстати, уничтожая и калеча машинки коллег, мы будем пополнять свой коше- лек новыми бакингами. Одним словом, дело первого и второ- го ГТА живет и процветает.

И все же Eutechnyx добавят в игровой процесс кое-какие

мелочи. Так мы сможем не обходить коллег по барабанке, а просто переезжать легко- вушки поверху, и, боюсь, при плохой графике (я, конечно, о той, что была в первой час- ти) это грозит превратиться в действительно жуткое зрели- ше, и игра станет настоящим хоррором, правда, не совсем survival.

### Графа из прошлого

Графический движок оста- нется прежним, в него только будут внесены некоторые из- менения (или разработчики только сделают вид, что вне- сут их). Насчет динамическо- го света можете даже не на- деяться, но вот тени улучшить собираются, ибо гласит старая легенда племени маори, что в первой части некоторые объекты «забывали» отбрасы- вать эти самые тени. Вроде, еще мимику персонажам в игре сделают, и те перестанут быть немыми буратинами с наклеенными ртами, а пре- вратятся в щелкунчиков. Так- же обещают, что мы наконец- то увидим в Мазатракерах смену дня и ночи. Только вот не признаются нам хитрые девелоперы, будет ли этот про- цесс внезапным или постепен- ным. Вот представьте себе, что колесите вы по шоссе, светло, птички поют, и тут – бум... потемнело за секунду. А? Как вам такая смена дня и ночи? Ну, это мы шутки шутим, хотя... всякое ведь бывает.

### Всякая фигня...

Всякая фигня всегда оста- нется всякой фигней. Так увеличится количество карт и маршрутов, и появится на них большое количество

обходных путей. Еще добавят девелоперы новых лошадок в ваш виртуальный гараж и количество однотипных миссий увеличит. Плюс новые радиостанции да саундтреки будут веселить вас во время всего этого ацтоя.

### Бойкот

То, что проект убитый, видно и без долгих медитаций и га- даний на кишках да рунах, можно даже к Пифии не хо- дить. Eutechnyx'овцы, навер- ное, творят это чудо для пле- мен диких телепузов, которые

не хаяли первую часть их де- тища только по причине пол- ного отсутствия компа. Любой другой здравомыслящий че- ловек не поставит эту игру себе на винт, даже если ему за это будут деньги да пряники пред- лагать. Вот на этой, не совсем оптимистической для шаро- виков из Eutechnyx ноте за- канчиваю статью и объявляю бойкот всем проектам, кото- рые они выпустят. Народ, со- лидарный со мной! Объединя- емся в клан!

Legion[FN], tailler@mail.ru

## Видеть больше

NEC

### АКЦИЯ!

С 1 марта по 31 мая 2005 г.

для покупателей

ЖК-мониторов NEC –

РОЗЫГРЫШ  
ВЕЛОТРЕНАЖЕРА!



NEC MultiSync  
LCD1770NX

Быстро действующий монитор,  
созданный специально для видео игр!

INGRESS  
официальный дистрибутор

г. Киев, ул. Еспланадная, 4. Тел.: (044) 287-5155, 287-5022  
<http://www.ingress.com.ua>

МОНИТОРЫ NEC МОЖНО ПРИБРЕСТИ:

Киев СЕТ (044) 250-9761, BIGIT (044) 248-5603, Технопарк (044) 238-8999, Фолиг (044) 201-0491, ТД «Урехтехстан» (044) 206-6214, Юником Консультинг (044) 467-5248, Винница Гейтер (0432) 55-4040, Днепропетровск Аккорд (0562) 34-9153, ВИСТ (056) 721-0101, ТОЗ (056) 790-0600, Компьютерные системы (0562) 34-3333, Донецк Интер-вест (062) 282-6806, Атлантика-Энтерпрайз (062) 335-3596, Европатрия (0569) 4-2878, Кировоград Бон-Аспект (0522) 22-7490, Кривой Рог Триколор (0564) 92-0320, Луганская Протон (0642) 585-999, Львов Каравела (0322) 97-6588, Николаев АДМ (0512) 47-2281, Одесса Лантерн (048) 760-1976, Микрорада (048) 728-7371, Скай-Лайн (0482) 34-4115, Полтава Промэлектроника (0532) 50-9251, Севастополь Систар (0562) 47-0777, Симферополь Ингресс-Сервис (0562) 27-7426, Харьков АБС (057) 21-0572, Хмельницкий АП-сервис (0382) 700-999, Черкассы Эксприм (0472) 54-0100, Чернигов Ингресс-Лайн (0462) 17-0545

\* Получите анкету при покупке монитора.

Название: **Bloodline**

Разработчик: Zima Software

Издатель: Zima Software

Жанр: action/adventure survival horror

Дата выхода: 2005 год

# Саечка за испуг

## Bloodline

Последняя спичка в сырьем коробке –  
Остаток надежды на то, чтобы выжить.  
И острое лезвие в правой руке –  
Реальность, которой уже не увижу.



### Воодушевленные кровью

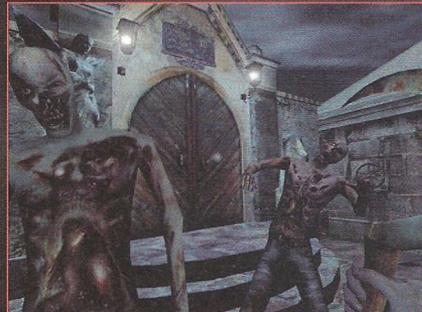
Задолго до анонса данной игры я написал «жизнерадостный» стишок, отрывок которого и поместил в эпиграф. «И что же общего между этим виртуальным творением и твоей лирикой?» – спросите вы. Если быть откровенным, даже

не знаю, с чего начать... Да и ни к чему это тут. Ведь все общее скрывается за одним загадочным словосочетанием «Blood line» – именно так я решил назвать свой стих несколько лет назад, и именно так назвали свою игру ребята из чешской студии **Zima Software**...



### Дамоклов меч

«Молодо – зелено» – так было, есть и будет. Понимал бы это раньше юный юрист Джим Кард – сидел бы сейчас у себя в офисе, закинув ноги на стол и попивая кофе, читал бы криминальное право. Не тут-то было. Знаете, как бывает: сидишь себе



в универсе на паре, кончается мел, и замогильный голос препода требует еще белого известняка. Все поникают глазами в конспект и нескладно пытаются изобразить умный вид. Вы встаете, идеете за мелом, а тут, откуда ни возьмись, декан: «Полищук, а чего это тебя на моей паре

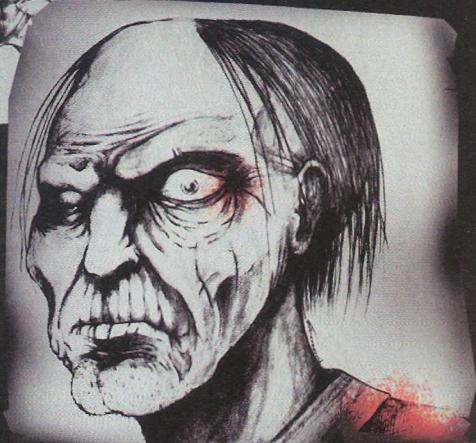




не было? Ничего не хочу слышать! Завтра реферат на пятьдесят листов защищать будешь!» Как я за этим скучаю ☺.

Эх, если бы только знал Джим Кард, что ему сулит дело, за которое никто, кроме него, не взялся — жил бы в Сочи. Увы, судьба заведомо сдала ему на руки совсем иные карты, а против козырей, как известно, не попрещь. Вот и получил он дело Доктора Брауна. Инте-

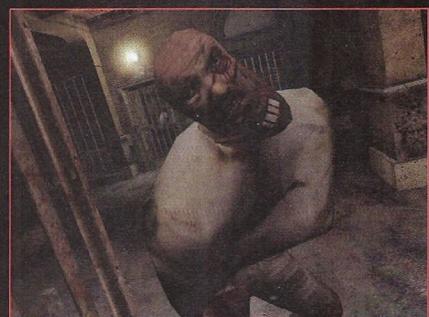
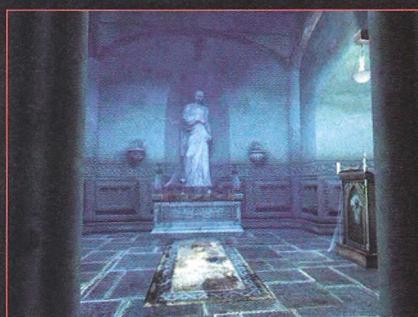
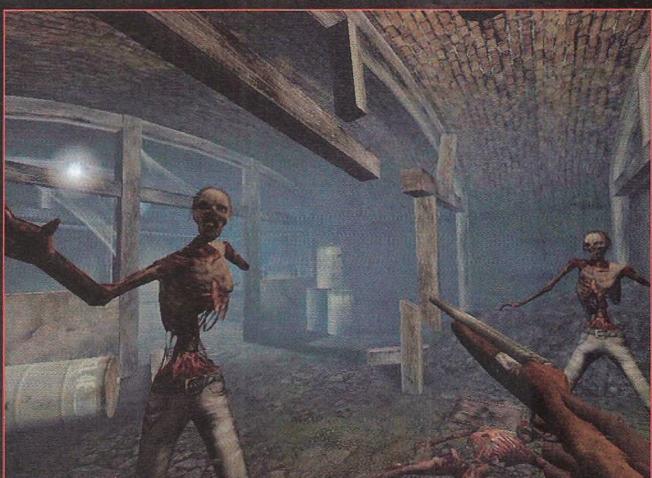
прошли впустую ☺. Даже если Браун и был невиновен, доказывать это при сложившихся обстоятельствах — просто нонсенс. Несмотря на все это, Джим Кард хотел найти истину, поэтому ему некого винить в том, что он, в попытках докопаться до сути, сло-



мал лопату об нечто, что и в страшном сне не приснится. В процессе расследования адвокат соглашается погрузится в гипнотическое состояние, и доктор Браун переносит его на несколько дней назад...

сопровождаемые стуком каблуков, скрылись за ней. Но до чего же был удивлен Кард, когда открыл дверь... Перед его взором предстало прелестное лицо медсестры, которое — так, навскидку — лет десять под землей пролежало. Но огромный шприц в руке девицы не дал до инфаркта налюбоваться милыми чертами ее лица... И с того момента, когда Джим проснулся в операционной от этого кошмара наяву, его и отдадут в ваши руки.

всякого рода врачебных запретов, ведь они и без темноты, монстров и крови на стенах хорошенько пугают мирное население планеты Земля. Вот и в *Bloodline* все начинается с операционных, изолированных палат для душевнобольных, морга и прочих прелестей заведения такого типа. В каждой из четырех локаций вас с распостертыми объятиями будут ждать уникальные плоды большой фантазии разработчиков, которые так и норовят

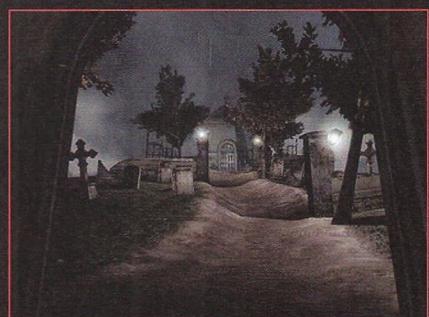


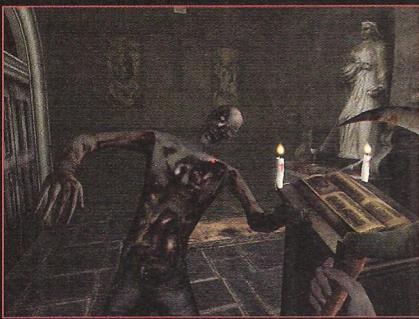
речное, знаете ли, такое дельце. Вышеупомянутый доктор являлся единственным уцелевшим человеком в пансионате, которым сам и руководил. И угадайте, кто находился на первом месте списка подозреваемых в деле о массовом убийстве? Вижу, уроки Конан Дойля не

Как-то, в поисках правды, он следил за медсестрой, формат которой позавидует любая девушка из группы «Виа Гра», и кто его знает, какую правду он хотел обнаружить. Плавные движения ног «от ушей» уверено приближали предмет слежки к двери и в конце коридора и вскоре,

**Что? Где? Когда?**  
На протяжении игры нас обещают порадовать четырьмя локациями в разных временных периодах. Одну из них я уже даже успел зацепить в демо-версии. Как известно, большинство игр жанра survival horror не просто не могут обойтись без

отправить вас в мир иной. Помимо этих благожелательных существ, в конце каждого уровня вас также будет поджидать так называемый «босс», который, как оказывается, тоже не против отобедать свежей плотью. Дабы уберечь себя от такого хамского отношения, в ваше рас-





поражение предоставляют скальпель, серп, фомку, ледоруб, газовую горелку и т.п. Акцент в игре делается на оружии ближнего боя, но и удовольствия оставить кровавый след на стене, в упор напичкав монстра задром свинца из любимого дробовика, вас тоже не лишат. Мало того, вам даже предоставляют возможность сражаться разного рода подручными (и подножными ☺) предметами, чтобы хоть как-то сводить концы с концами, когда обойма родного пистолета опустеет. Немаловажным является факт, что в каждой из четырех частей игры будет иметь место оружие соответствующее только данному временному периоду.

Что же касается слова *adventure*, фигурирующего в названии жанра, так оно и вовсе не для красоты там стоит. Оказывается, незаменимыми спутниками игрока на протяжении всей игры станут не только страх и повышенное количество адреналина в крови, но и множество логических загадок. Скажем дружное «НЕТ!» тупому мясу и будем в унисон шевелить своими извилинами.

### Красота спасет мир

О графическом движке игры можно говорить долго, но главное, что стоит отметить – это не лицензия на какой-нибудь затертый до дыр чужой



движ, а собственноручно разработанный (!). «Мы решили разработать свой движок, чтобы не быть связанными функциями существующего», – заявил менеджер отдела продаж Ян Будан в одном из своих интервью.

И чего игрофилы нам только не обещают: зеркальные блики, туман, отражающие поверхности, движок для персонажей, разделяющий тело на отдельные части и т.д., и т.п. Личное же впечатление от демо-версии двоякое. С одной стороны, созданная девелоперами атмосфера игры настолько захватывает, что все недочеты отходят на задний план, а с другой – оказывается, что, и правда, вся окружающая среда реализована очень даже ничего. Звуковое сопровождение как никогда вписывается

в общую атмосферу. Скрип дверей, капающая где-то вдали вода, визги монстров и захватывающая дух музыка – все это будет вас держать в постоянном напряжении и перенесет по ту сторону монитора.

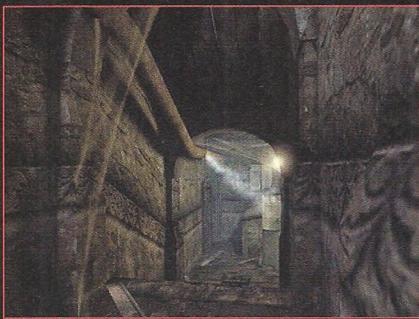
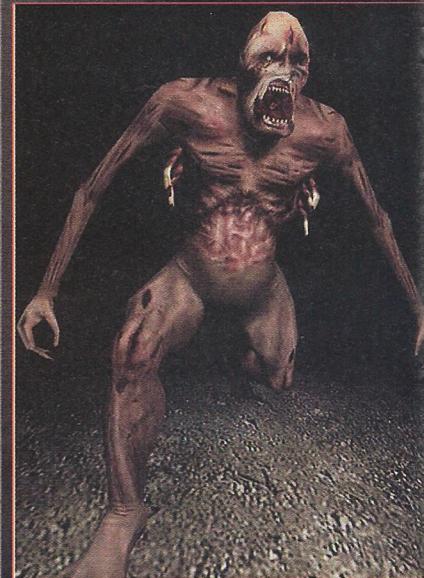
### Живы будем – не помрем

Что ж, факт на лицо! В семействе хоррор-шутеров ожидается пополнение, и младенец, по всей видимости, многообещающий. Надолго запомню ночь, когда ознакомился с демкой. Вылетевший на меня из-за угла монстр спровоцировал судорожные клики по левой кнопке мыши и уже через мгновение он лежал на полу с десятью дырками в теле. Сердечко в страшне барабанило, и странный звук доносился из-за спины.

Реакция на очередного любителя свежего мяса была аналогична, вот только вместо выстрелов были слышны лишь «клац-клац-клац». Схватил нож, рубанул врага и, получив ответный удар, хотел было сбежать, но не так-то легко сориентироваться, когда сердце уходит в пятки. Ноги подкашиваются – и о беге можно позабыть. В панике пытаюсь нанести еще один удар кухонным ножом, но он лишь разрезает воздух. Появившийся из ниоткуда еще один монстр наносит смертельный удар...

3.Ы. ЖДЕМ-С.

Виталий «Bl!nd» Полищук  
blind\_sniper@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

**1С МУЛЬТИМЕДІА**

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), <http://games.1c.ua>

# СТАЛІНГРАД



- Нова стратегія в реальному часі про найвеличну битву Великої Вітчизняної
- Більш як 150 типів юнітів, 43 місії в двох масштабних кампаніях за Вермахт та РКЧА
- Ігрові місії створені на підставі тактичних карт і кадров аерофотозйомки
- Історичні будинки, відновлені по архівним фотографіям
- Акуратна реконструкція історичних подій
- Повномасштабні бої на території города
- Оригінальний саундтрек групи «СкаФандр»



[dtf.games](http://dtf.games)



© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© 2004 DTF Games. Всі права захищені

© 2004 Nival Interactive. Цей продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.

Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені

[www.stalingrad-game.ru](http://www.stalingrad-game.ru)

Название игры: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*

Жанр: Action

Издатель: Bandai

Разработчик: SCEJ/Cavia

Мультиплеер: до 4-х

Сайт игры: [www.ghostintheshell-thegame.com](http://www.ghostintheshell-thegame.com)

# ПОВЕЛИТЕЛЬ КУКОЛ



Если вы читали произведения Уильяма Гибсона и Альфреда Бестера – основоположников и гуру киберпанка, – то вам не надо объяснять, что это за зверь и с чем его едят. Виртуальные миры, подменяющие и вытесняющие привычную действительность, роботизация человеческого организма, очеловечивание роботов, стирание граней между биологическими и электронными формами жизни – все это и есть киберпанк. Книг с подобным сюжетом пруд пруди, фильмов тоже немало, а вот киберпанковских видеоигр почти нет. Проект *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* берется исправить это досадное упущение.

## Детектив в стиле киберпанк

Новая игра является сюжетным развитием популярного одноименного японского анимационного сериала и рассказывает о оперативной работе сотрудников 9-го отдела министерства внутренних дел Японии.

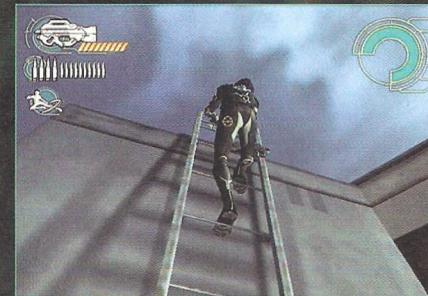
Знаете, я всегда с тревогой смотрю в будущее. Ну нет у меня уверенности в завтрашнем дне: «Каким оно будет, завтрашнее дно?» – вопрошаю я сама себя, в очередной раз покидая сегодня. И не нахожу ответа. Теперь стало ясно, что каким бы оно ни было, оно все равно окажется хуже дна вчерашнего. По крайней мере, в этом меня стараются убедить разработчики из компании Cavia и SCEJ,

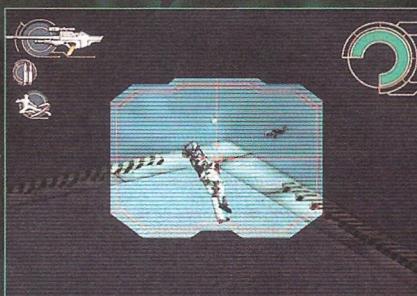
создавая очередной опус о мрачном будущем человечества.

Итак, действие игры разворачивается в 2030 году. Технологический прогресс достиг такого уровня, что люди уже научились стирать из своей памяти лишние (по их мнению) воспоминания, заменяя их новыми, искусственно созданными. Основная интрига разворачивается вокруг коварного хакера-кукловода, который при помощи сложного компьютерного вируса легко манипулирует людьми, и цифровыми данными. Как видите, преступники очень хорошо «подкованы» в техническом плане. Но и правоохранительные органы им практически ни в чем не уступают, постоянно совершенствуя методики рас-

крытия преступлений. Тем не менее, зловещему повелителю кукол всегда удаётся идти на шаг впереди оперативников, которым не удается не только вычислить преступника, но и даже просчитать его последующие действия. О нем не известно фактически ничего, более того, все обрывочные сведения по-падают к сотрудникам 9-го отдела совершенно случайно.

В начале игры вы имеете на руках лишь невнятные улики





и слабые намеки на направление, в котором следует искать истину. Постепенно кусочки мозаики начнут складываться, но это не только не даст ответы на вопросы, но и поставит новые, еще более сложные. И так вплоть до полного прохождения игры.

### Нас трое и все мы с имплантантами

В отличие от классических игр, в *GitS: SAC* вам не удастся занять роль центрального персонажа. Вместо этого вам предстоит воплотиться в трех разных

ваться на высокие выступы и находить скрытые проходы.

В свою очередь Бато полагается больше на огнестрельное оружие. Надо сказать, арсенал в игре представлен внушительный и включает пятнадцать видов вооружения. Наряду с такими стандартными видами оружия, как снайперская винтовка, автомат, дробовик, пусковая ракетная установка и гранаты, в игре представлены и некоторые довольно специфические орудия возмездия. Но информация о них пока держится в тайне.

Правда, это очень интересные и необходимые в работе оперативников устройства? Жаль, что в последний момент разработчики отказались от их использования в игре. Но не расстраивайтесь, ведь вместо этого героев наделили специфическими способностями. Так, вы сможете на манер того же повелителя кукол проникать в сознание противников и управлять их разумом. Например, подчинив себе сознание вражеского снайпера, можно с его помощью подстреливать всех остальных его соратников на уровне. При этом даже

SAC, разработчики ввели ряд бонусов. Например, по окончании прохождения игры вам откроется ряд дополнительных способностей для каждого персонажа, четыре костюма, неограниченные боеприпасы и несколько новых видов холодного оружия.

Итак, игра *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* – настоящий подарок для всех ценителей одноименного фильма и аниме в целом. Ведь перед вами детально раскроется вселенная *Ghost in the Shell*, позволив узнать много новых подробностей. Кроме того, ролики в игре



героев: майора Мотоко Кусанги, Бато и робота Татикома, обладающего ограниченным искусственным интеллектом.

Полагаю, вы уже догадались, что три персонажа дают нам три разных игровых процесса. Так, Робот Татикома совмещает в себе функции средства передвижения и боевого ассистента героев. Большинство курьезных ситуаций в игре связано именно с этим киборгом. Ведь за основу как игры, так и сериала была взята юмористическая манга *GitS* со всеми тамошними комедийными ужимками говорящих танков-футурами.

Майор Мотоко Кусанги ориентирована в основном на рукопашные схватки. Героиня владеет внушительным числом смертоносных атакующих приемов и комбо-ударов. При этом не обошлось и без различных акробатических трюков (тройные прыжки, сальто, кувырки), позволяющих не только эффективно уворачиваться от противников, но и заби-

Помимо оружия в игре Мотоко и Бато могут использовать различные устройства, помогающие, например, взламывать различные компьютерные системы и даже вражеские машины.

Из предметов второстепенного назначения могу выделить самочищающиеся ботинки, подлинные акценты с почасовой оплатой (в любой стране вы можете разговаривать как настоящий абориген), духовные очистители (продаются в упаковке средства для мытья посуды), консервированную жизнь: открывашь банку, и банка сама получает свою электронную почту, прослушивает MP3 файлы, составляет списки покупок.

если его засекут и вынесут из какого-нибудь гранатомета, то вам с этого ничего плохого не будет. Ну, подумаете, найдете себе новую жертву.

Однако одной из самых интересных особенностей игры является наличие мультиплеера с поддержкой до четырех игроков. Из режимов игры вам предлагается *Deathwatch*. Сражаться вы можете либо в одиночку, против остальных участников, либо команда против команды. Командный режим включает семь уникальных карт, которые просто огромны по своим размерам.

Но это еще не все. Чтобы у вас был стимул повторно пройти *GitS*:

демонстрируют сочетание традиционной «ручной» и качественной трехмерной анимации. Как факт, специально для игры было создано 20 минут видео.

Для всех остальных игра представляет интерес прежде всего как хороший экшен в стиле киберпанк. Ведь проносясь на стильном танке по урбанистическим уровням под музыку прогрессивных европейских диджеев, любуясь в промежутках на бесподобные заставки, понимаешь: игре совсем не обязательно ломать все стереотипы, чтобы нам понравиться.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



Название: **Street Racing Syndicate**Разработчик **Eutechnyx**Издатель: **Руссобит-М/Namco**Жанр: **racing/sim**

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 3D Мб Video

Официальный сайт: [www.srs-game.ru](http://www.srs-game.ru)**ОЦЕНКА:****8****Графика:****8****Геймплей:****9****Управление:****11****Звук:****7****Сюжет/концепция:****7**

### Быстрее ветра

В реальной жизни так бывает: две вроде бы похожие вещи, и обе претендуют на то, чтобы быть лучшими в своем классе, но как-то так складывается, что все почему-то отдают предпочтение только одной из них, а вторую буквально не замечают, отекиваясь, типа: да, видел, да, похожа, но что-то, понимаешь, не то...

После выхода NFS:U2 прошел всего один месяц, и платформа ПК увидела игру Street Racing Syndicate. Вообще-то, игра вышла даже раньше, чем последний NFS, но только на приставках – следующие четыре месяца после выхода на PS2, Xbox и GameCube ее отчаянно портировали, чтобы размазать по экрану квадратные текстуры и добавить реалистичного звука в SRS. Но такие возможности явно были заложены в саму суть игры, и, вероятно, некоторое время ушло на то, чтобы юридически оформить передачу прав собственности от увядшей и покинувшей этот мир компании 3DO, которая должна была издавать

SRS. После этого началась локализация... В итоге русскоязычная версия игры для PC появилась совсем недавно, и мы имели честь познакомиться с сумрачным миром уличных гонок уже не от папы Пэкмена – Namco, а от «Руссобит-М».

Сразу сделаем реверанс русскому издателю – постарались, видно сразу. Хочется, чтобы в будущем переводчики называли вещи своими именами и промежуточный охладитель наддувочного воздуха не пытаясь называть «интеркуллер». В данном случае это не наезд на жаргонное слово «интеркуллер», а наезд на две буквы «л» в этом слове – детские «описьки» вроде слов «адрес» и «куллер» всегда портили общее впечатление от игр такого класса. Зато в остальном – почти полный порядок. Не переведены, правда, некоторые термины, зато актеры говорят «как бы человеческим голосом».

### Вечно второй

SRS остается в тени последнего детища EA из семейства NFS. Почему? Да кто его знает!

Этот вопрос – всем вопросам вопрос. Потому что по всем игровым параметрам игра очень даже тянет на полноправного соперника NFS, а уж никак не на «вечно второго» и «пасущего задних». Да, прокол в звуковом сопровождении замечен. Да, графика не идеальная. Да, сюжет из класса «вот-вот – и он будет заезженным». Но если учесть, что это первое детище Eurotechnyx в числе симуляторов стритрейсинга, то можно сказать, что первое слово оказалось веским. Ведь вспомним, что кроме Больших Мазатракеров эта игродельная студия пока ничем не прославилась, и возвращаем должное их путогам сделать игру, достойную называться хотя бы аркадным симом гонок.

По старой добной традиции, заложенной еще в первых NFS, компания получила лицензии на авто, которые использовала в игре, так что выбор железных коней, соответствующих действительным прототипам как внешне, так и по техническим характеристикам, довольно неплохой –

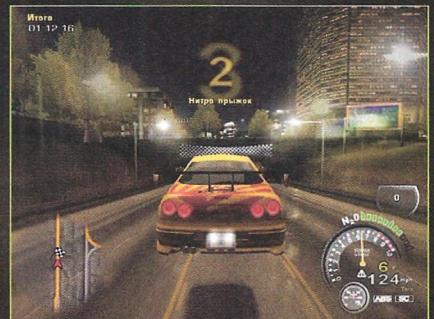
в игре есть машины от доступных Volkswagen, Nissan, Mazda и Toyota до более дорогих Lexus и Subaru. И чтобы на всех на них покататься, придумали разработчики аж три режима – уличные гонки, аркада и совместная игра.

### С мигалками и без

Уличные гонки – основа игры. Этот режим настолько крут и продвинут, что в нем даже есть сюжет, что для гонок, в общем-то, роскошь. Здесь вам предстоит отстаивать свою честь, деньги и иногда даже машину в уличных гонках разных типов. В наставники вам вызывается один тип, который все время дает советы, не давая вам сбиться с пути, заложенного в основу сюжета – «Эй, приятель! Твоя машина разбита – поезжай-ка в ремонтную мастерскую, а потом дуй на гонки – они указаны на карте».

Да, в игре есть мини-карта для каждого из трех городов, в которых мы будем кататься – Филадельфия, Майами и Лос-Анджелес. Последний – просто беда для стритрейсеров. И не





из-за полиции, которая, кстати, норовит вас догнать и крепко штрафнуть – появляясь из ниоткуда и пропадая в никуда, – а из-за количества круtyх поворотов на одну погонную милю.

Людя на карту, можно не только узнать, где магазин и ремонтная мастерская, но и прикинуть, где и какие именно гонки нас ждут: так, тут у нас злые гонщики, – они быстро

мость, и об этом мы еще поговорим, а вот нитро – просто одна большая проблема. Заряжаться закисью азота в игре можно только в свободном катании на улицах города. Исполнения трюки вместе с пресловутыми очками стиля, знакомыми по NFS, получаешь еще и злополучный газ, без которого в серьезные соревнования – ни-ни! Но трюки, за которые да-

турбину с этим самым «интеркулером», и сделать все, что пожелает душа. И, что просто обалденно, каждое изменение можно тут же посмотреть и оценить на специальном графике, который мгновенно просчитывает и показывает такие текущие параметры: время разгона с 0 до 60 миль/час, максимальная скорость, мощность, вращающий момент, тормоза.

Вот только все эти приколы с ремонтом и настройками очень бинарные. Настройки такой заметной со стороны вещи как глушитель ну совершенно никак не влияют на звук работы машины!

«Иии-вжжж! Вжжж!» – 2000–3000–4000–5000 оборотов. «Хлоп!» – переключение передачи. «Вжжж!» – 3000–4000–5000 оборотов.



и зло ездят, да и авторитета у меня не хватает. Но есть гонки, где особого авторитета не требуется, и там можно хоть все пальцы об клаву истоптать, и набрать авторитета столько, что аж через край попрет. А уж если у вас будет авторитет, то вы сможете поездить с типами, победить которых стоит больше и по деньгам и по авторитету.

Стоит сказать, что в этих гонках чаще всего три этапа, а ремонт и заправка нитро делается до начала всех заездов. Поэтому прежде чем соваться в серию гонок, стоит провериться на вшивость – поломанная тачка это, конечно, только види-

ют очки и впаривают газ, не просто прикольные, многие из них бесполезные, а вот такие, как «занос с ускорением» – очень важные. Часто за счет «исполнения» такого «номера» можно оторваться на вираже.

### Расписные рейсмобили

Да, вам дается машинка и вы можете ее тюнинговать – набор стандартный, но очень продвинутый: винилы-шмили, сцепления-расцепления и прочие литые диски – и это только начало. Можно поменять кузов, выбрать глушитель, облегчить машину, выбрать систему нитро,

Ремонт же побитого авто осуществляется элементарно – на специальной шкале с ползунком указано, на сколько разбита машина в процентах. Ползунок можно тащить от текущего показателя разбитости до показателя 0 %, который означает полностью отремонтированный автомобиль. После этого появляется сумма в баксах, обозначающая количество денег, требующихся на ремонт, и если вы жмете заветный Enter, то машина начинает преображаться и из раздолбанного «Запорожца» вырастает в «Линкольн Навигатор».

«Хлоп!» – следующая... «пшшш!» – пошел в ход нитро: и все машины работают по звуку очень похоже – и серийный VW Golf, и Subaru Impreza, оттюнингованная от колес до спойлера.

Зато повреждения машины заметны невооруженным глазом и появляются там, где им и положено. Вот только крышка капота, весело хлопающая на ветру при скорости 170 миль в час и остающаяся на своем месте – этот нонсенс. Точно такой же, как разгон до тех же 170 миль в час на машине, только что пережившей лобовое столкновение с мирно



гуляющим по набережной... столбом. К слову, если вы все же умудрились сбить столб – не волнуйтесь! К следующему кругу его уже прикрутят на место невидимые и мгновенно работающие ремонтники: как только участок дороги пропадает из виду, все на нем тут же восстанавливается.

дешевого подсказчика говорит: «Эй! У тебя же нет подружки! Непорядок. Поезжай, впечатли кого-нибудь». И наш подопечный едет показывать класс вождения сначала перед одной девицей, потом перед другой... Добившись максимальной благосклонности от всех восемнадцати де-

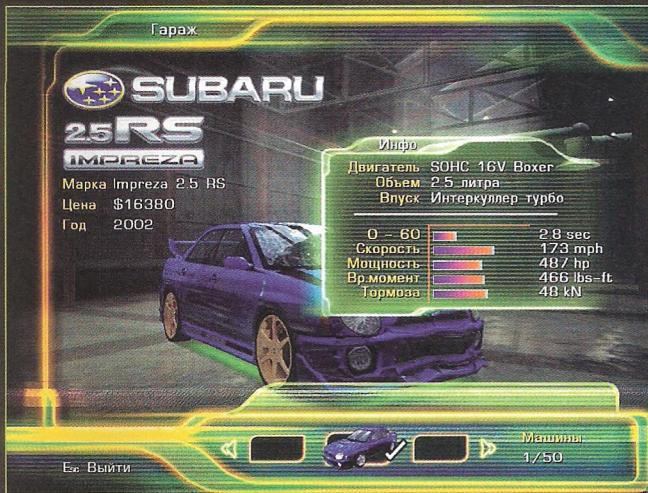


### В погоне за девушками

Но в одном SRS превосходит все игры серии NFS. Причем превосходит просто на порядок! В NFS, как вы помните, есть девушка или две. Сматривая как считать. А вот в SRS их почти два десятка! Подсчитать более точно – сложно... Хотя... Дайте-ка секунду! Да, могу сказать точно: их восемнадцать (их количество видно на экране статистики).

Сначала подружки у нашего бедолаги на спорткаре стоимостью пару десятков тысяч баксов просто нет. Потом наш злой (или добрый) гений в ви-

ци, можно получить право на просмотр ролика, где каждая из них танцует *especially for you*. Не стриптиз, конечно, но телесами девки крутят будь здоров! И на зависть всем NFS'никам есть в игре девицы азиатского происхождения, белые и даже одна афроамериканка. Хакнуть систему ничего не стоит: все 52 ролика с танцами девчонок лежат в корневом каталоге в папке Video и просматриваются любым видеопросмотрщиком. Кроме того, девушка, которая на данный момент «ваша», будет отмахивать платочком старты на разных гонках

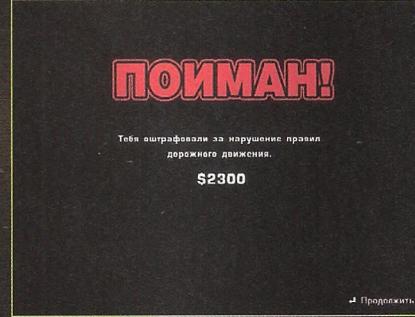


в игре – сомнительное удовольствие, но в игре это считается важным шагом на пути к вершинам стритрейсинга.

### Это – тебе, это – мне

Но мы забыли, что режимов три. Последний из них – совместная игра. К сожалению, в официальной русской версии

того, как уличные гонки подойдут к концу, а все восемнадцать девиц покажут вам все свои прелести. Аркада. Не стоит думать, что этот режим сильно отличается от первого – в меню «Аркады» можно выбрать тип гонок. А типы гонок – все старые знакомые по «уличным гонкам»: быстрый



### ПОИМАН!

Тебя оштрафовали за нарушение правил дорожного движения.

\$2300

Продолжить



заезд, чекпоинты, гонка на выживание, скоростной триал.

SRS – не идеал. Но если вы устали от NFS:U2, то SRS станет для вас чем-то новым. Пусть иногда машины отбрасывают тени вверх, пусть физика нереальная, а камера при повторе выбирает такой ракурс, что машину не видно по десятку секунд, зато это что-то новенькое. И сделано это «новенькое» специально для нас с вами, уважаемые любители больших скоростей.

*Porky Pork*



мы с вами одной крови

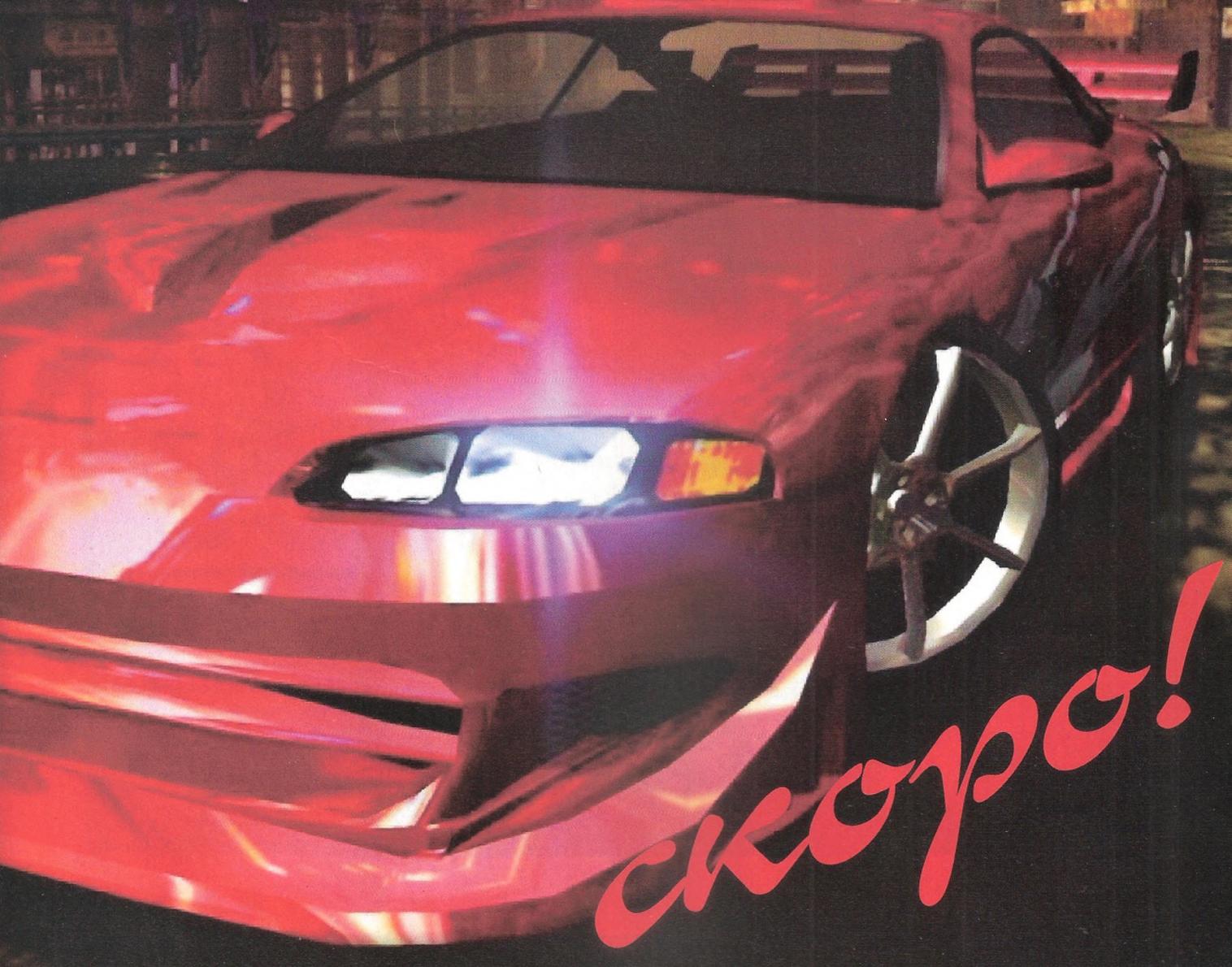
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (7), февраль-март

ВСЕ О NEED FOR SPEED



скоро!

# KULT HERETIC KINGDOMS

Название: *Kult: Heretic Kingdoms* (Культ: Королевства ереси)

Разработчик: 3D People

Издатель: 1С

Жанр игры: Hack&Slash/action-RPG

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.kult.3dpeople.de/](http://www.kult.3dpeople.de/)

ОЦЕНКА:

8

Графика:

7

Геймплей:

9

Управление:

7

Звук:

6

Сюжет/концепция:

7



**К**то спешит – тот, как известно, людей смешит. А при локализации ролевых игр, где диалоги по объему порою не уступают произведениям классиков мировой литературы, излишняя спешка совсем ни к чему. Оставалось только терпеливо ждать, пока локализованная версия RPG «Kult: Heretic Kingdoms» объявитя в наших краях.

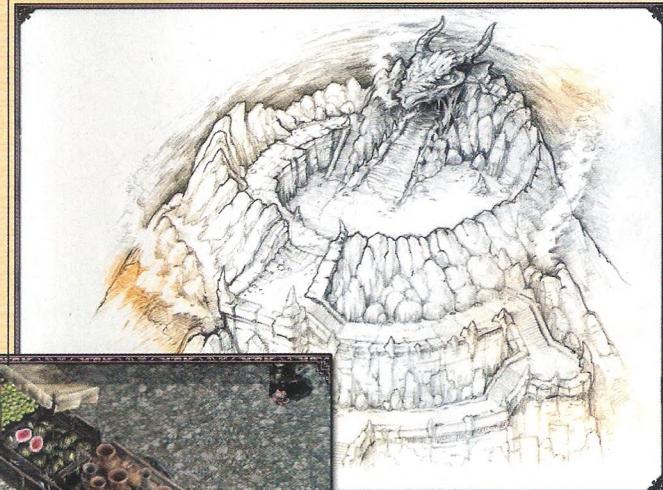
И вот, наконец, это свершилось.

Графическое оформление игры можно назвать вполне сносным. Конечно, наблюдается резкий контраст между неплохо проработанными трехмерными моделями и по большей части

однотипными, немного расплывчатыми пейзажами.

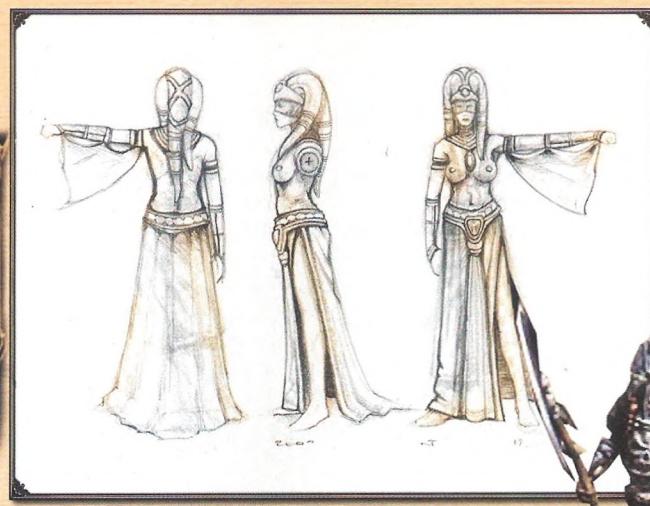
Со звуковым сопровождением немного не сложилось в основном за счет монотонных и громких шаркающих шагов персонажа.

\*\*\*  
Итак, предварительные сведения оказались верны – бога нет. Но это слишком мягко сказано – бог земли приказал долго жить, причем не без посторонней помощи. Иными сло-



вами, его просто-напросто замочили. Большим и железным мечом, получившим название «Богоубийца». Но резонные вопросы о том, почему боженька так просто склеил ласти и почему позволил смертным легко себя прихлопнуть, так и останутся без ответа.

\*\*\*  
Сюжет можно считать добродушной фэнтезийной сагой, эда-



кой стилизацией под средние века с магией и чудовищами. Но не все так хорошо, как на первый взгляд кажется. Сторилайн чрезмерно перегружен персонажами и фактами, якобы относящимися к делу, но уже вскоре голова престает воспринимать ничего не значащие имена и названия. Сюжет стремительно отходит на второй (если не третий) план – в итоге игра переходит в иное русло и не спеша бежит по рельсам, накатанным Diablo и его клонами.

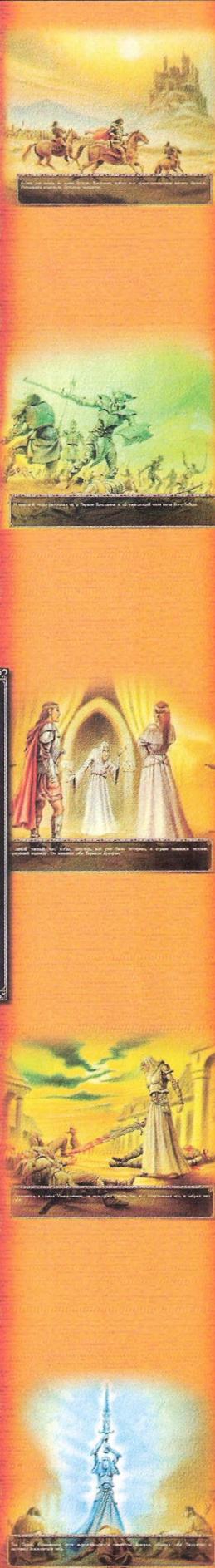
Сразу заметно, что создатели игры определенно старались не допустить этого, но, видимо, немного перестарались. Подавляющее большинство заданий весьма однотипны, от игрока требуется одно и то

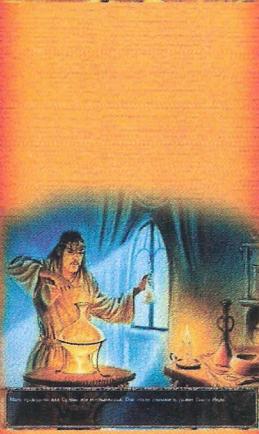
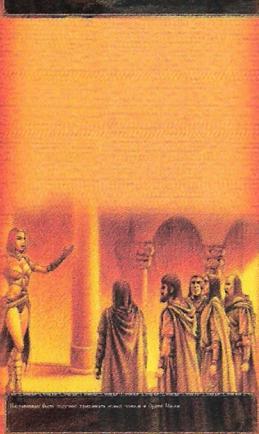
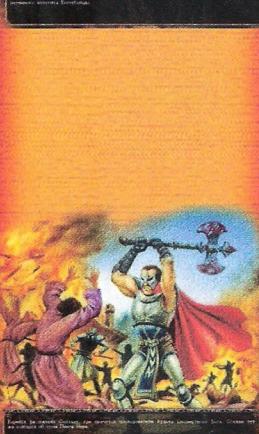
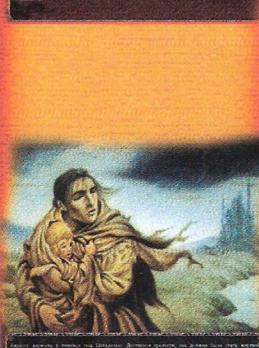
же: тотальная зачистка локации от монстров. Иногда попадаются задания «пойди туда, не знаю куда, принеси то да се», а также небольшое количество разговорных квестов.

Ролевая система в меру оригинальна – характеристики персонажа взяты прямиком из Diablo, и чтобы хоть немного скрыть пластика, вместо числовых показателей используются буквенные в диапазоне от F до A и напрямую отражают уровень владения

оружием или магией. При получении нового уровня есть возможность увеличить одну из характеристик на единицу. Но помимо опыта можно раздобыть и очки характеристик и, подсобрав сотню таких очков, опять же увеличить одну из характеристик. Поэтому уже зачищенные локации иногда приходится обшаривать по второму кругу, но на этот раз путешествуя в мир духов.

Повинуясь простому нажатию кнопки, главная героиня в считанные мгновенья переносится в потусторонний мир, где ее уже поджидают толпы противников. Иногда бывает очень удобно улизнуть сюда от вполне реальных врагов, но, как правило, такой трюк проходит редко. Именно здесь, в мире духов, можно найти круги силы, дающие столь вожделенные прибавки к характеристикам.





Все локации обставлены довольно скучно, как и в случае с NPC, запоминающихся мест почти нет. Большинство из них выполнены в виде лабиринта: один вход (он же в некоторых случаях и выход), один выход, а между ними – путаница проходов и переходов... и монстры.

Э-э-э, о чём это я? Ах да, о монстрах. Чудища бывают разные – большие, маленькие, средние, но все как на подбор сильные, злобные и живучие. Большинство тварей сражается голыми руками,



оружием или магией. К сожалению, противники используют те же заклинания, что и наша мать-героиня. С одной стороны можно сразу понять, чего можно ожидать от противника, а с другой – как-то это не совсем красиво.

В Королевствах ереси волшебники поголовно практикуют магию стихий – огня, воды, земли и воздуха. Использовать можно не более одной стихии за раз, что очень осложняет жизнь тем, кто решил идти по пути мага. Впрочем, другие местные шаманы за небольшую плату могут запросто поменять стихию, используемую по умолчанию ☺.

Воином быть намного проще, нежели вором, стрелком или магом – оружия много, и все оно дорогое да мощное. Про стрелков и воинов особо рассказывать не стоит, а вот профессия вора подана в игре очень даже романтично – ра-

ботник плаща и кинжала ничего не тырит, только сражается. Да и зачем воровать? Все равно все нужные вещи, как персидский ковер, укрывают поле боя. Одна только незадача – инвентарь маленький, много добра не насушешь. Да и временами возникают непонятные трудности с подбором предметов. Правда, есть сумки, в ко-

ных для этого местах здоровье полностью восстанавливается. Такое можно встретить разве что в серьезных стратегиях, а для RPG это весьма ново.

Система «даров» – дополнительных умений – основана на использовании оружия и других предметов и является очень интересной находкой разработчиков. Чем больше



персонаж использует определенный тип оружия, тем больше он получает «даров», с ними связанных. То есть, например, сражаясь исключительно длинными мечами можно приобрести немало способностей, позволяющих быстро изрубить врагов в кашу.

Создатели игры весьма умело воспользовались удачными находками других и в тоже время смогли органично добавить немало новых и бесспорно интересных моментов. Игра заслуживает самого пристального внимания как со стороны бывалых ролевиков, так и со стороны любителей бездумно покрошить врагов в клочья.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

**1С МУЛЬТИМЕДІА**

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), <http://games.1c.ua>

# Корсар ІІІ



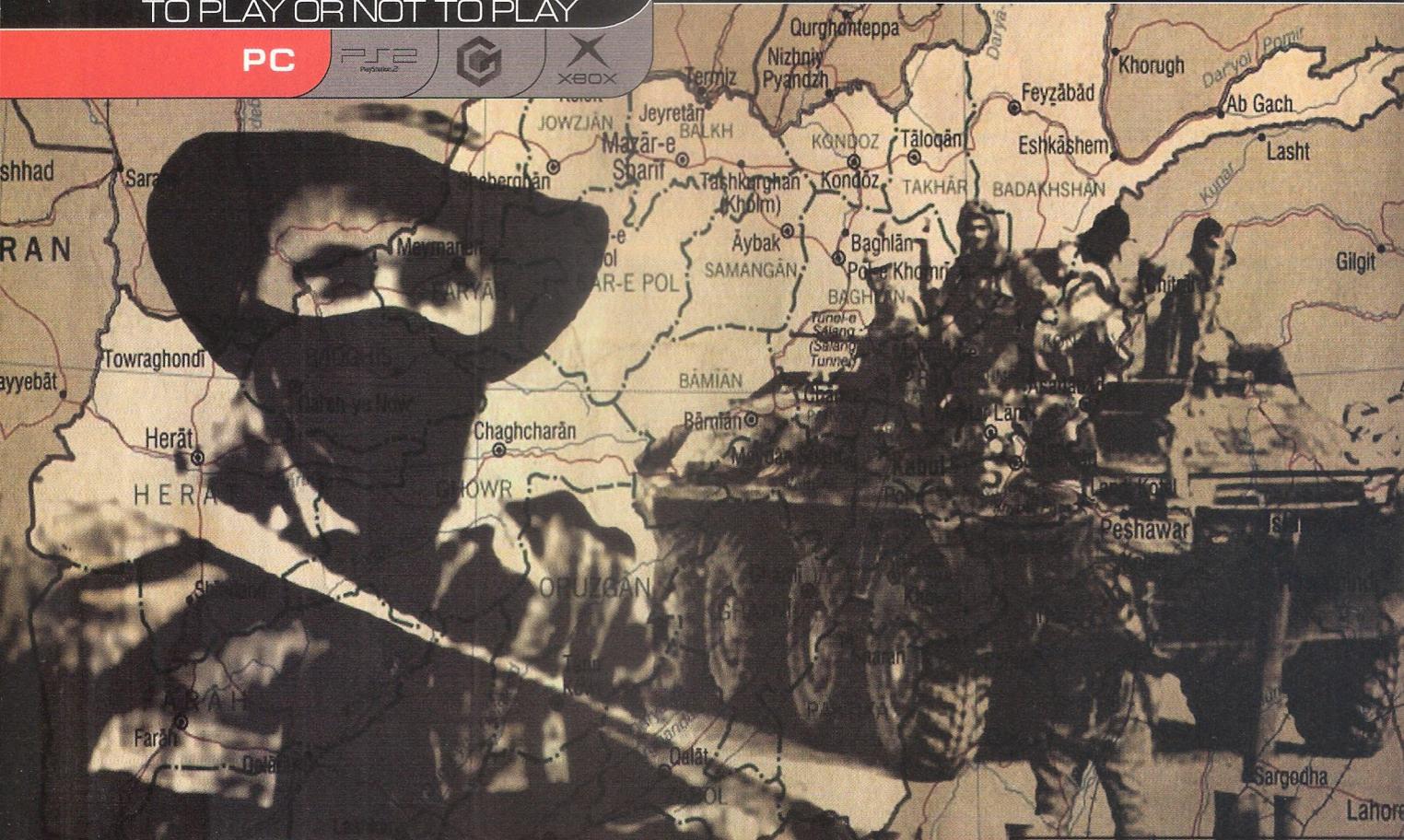
Чотири великі морськи держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючі заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на абордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені  
© 2004 Акелла. Всі права захищені

Корсари III



«Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»



# ALFA ANTITERROR

**Название:** АЛЬФА: Антитеррор

**Разработчик:** MiST land - south

**Издатель:** Руссобит-М

**Жанр:** TBS

**Системные требования:** Pentium III 1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.alfaantiterror.com](http://www.alfaantiterror.com)

**ОЦЕНКА:**

**7**

**Графика:**

**9**

**Геймплей:**

**5-**

**Управление:**

**7-**

**Звук:**

**8**

**Сюжет/концепция:**

**7**

Посвящается мужественному народу Афганистана

x/f Rambo III

О том, что в России испо-  
лон веков существова-  
ло две проблемы – ду-  
раки и дороги, можно  
особо не распространя-  
ться. Сатирик-юмо-  
рист Михаил Задорнов все  
равно об этом лучше расска-  
зывает. Тут вам не здесь, это  
только в Швеции «сделано

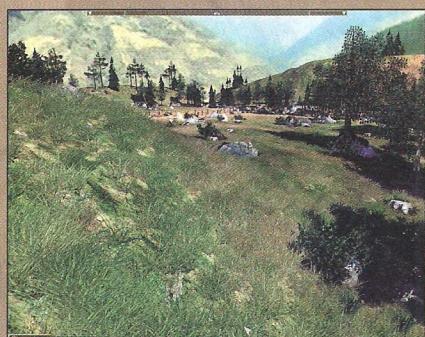
с умом»... В общем, что-то я  
давно не использовал фразу  
«хотели как лучше, а получи-  
лось как всегда». Так вот, штат-  
ные сотрудники «MiST land –  
south» явно хотели как можно  
лучше, возможно даже лучше  
всех, но в итоге у них получи-  
лось как всегда. Всегда стоит  
помнить о том, что есть ряд

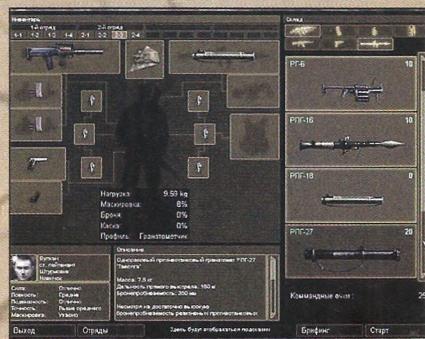
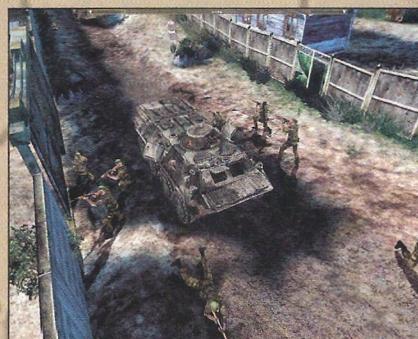
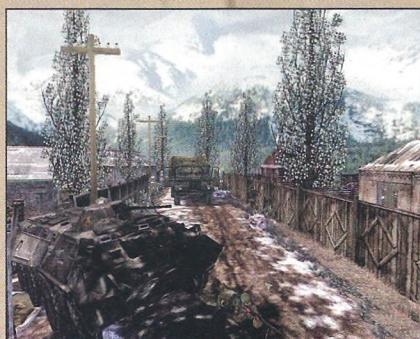
умных советов типа: «Учитесь  
на чужих ошибках», «Думайте  
перед тем как что-то делать». Они  
действительно помогают.  
Иногда даже очень.

Значит, задумали вышеоз-  
наченные товарищи сделать  
правильную военную игру,  
с патриотическим уклоном,  
и чтоб там можно было терро-

ров «в сортире мочить», одним  
словом – чтоб полностью соот-  
ветствовала курсу, намеченно-  
му политиками.

Делали дело быстро и, как им  
казалось, хорошо. Народ в при-  
падках легкого патриотизма ра-  
довался красивым скриншотам  
да красивым словам в виде  
обещаний, что все будет по выс-





шему разряду, так и только так. Но, как говорится, обещанного три года ждут. А игра под названием «АЛЬФА: Антитеррор» появилась намного раньше. Понятное дело, что всякие товарищи (которые на самом деле никакие нам не товарищи) очень быстро навесили на «АЛЬФУ» лавры идеальной игры. Но на самом деле это как раз тот случай, когда мнение игровых обозревателей идет вразрез не только с мнением народа, но и со здравым смыслом.

Однако перед тем как лить деготь бочками, нельзя не упомянуть и о ложке меда. Да, игра действительно красива – пейзажи, конечно, нельзя назвать «родными», но зато их можно назвать реалистичными, потому как они достаточно достоверны. Звук тоже весьма неплох: вопли и выстрелы – как из фильмов про войну и из репортажей с полей сражений. На этом, собственно, перечисление всех достоинств игры и заканчивается.

А где заканчиваются достоинства, там начинаются недостатки, которых, к сожалению, превеликое множество.

Разработчики вознамерились показать войну без особых прикрас, но с явным патриотическим уклоном. Прежде всего, игра сама по себе очень сложная. Но это не помешало усложнить ее еще больше: в «АЛЬФЕ» нельзя сохраняться, совсем нигде и никак. И это



еще не весь шик и блеск. Переигрывать уже пройденные миссии тоже нельзя. А в силу «военного реализма» во время выполнения боевых заданий раненых почти не бывает. Один выстрел – один труп, ранения чрезвычайно редки. В таких мегаатаках (а точнее мегагадских) условиях на прохождение уровня приходится потратить очень много часов, а может, даже и дней. На такие жертвы способен далеко не каждый геймер.

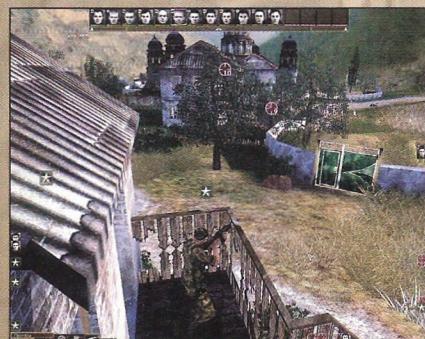
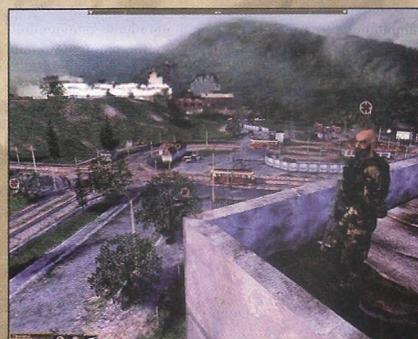
Но это еще не все «ключевые особенности игры» по части недостатков. Баланс в игре и близко не валялся. Если массмедиа подают элитные воинские спецподразделения как профессионалов до костей мозга, способных творить чудеса

са героизма на каждом шагу, то в игре все наоборот: любой зачуханный моджахед с берданкой или бородатый кавказский партизан с «калашом» способен быстро обнаружить и уничтожить любого из бойцов. С любого расстояния, не особо обращая внимания на всякие там бронежилеты. Такой гипертрофированный искусственный интеллект противников наверняка делает честь полевым командирам вооруженных формирований, противостоящих федеральным войскам России. Оружия и амуниции хоть пруд пруди, но попробовать его все в действии не выйдет – перед каждой миссией команде выдается определенное количество условной валюты на покупку всего

необходимого. Никогда бы не подумал, что спецназ настолько плохо финансируется. А вернее, совсем не получает денег для покупки хотя бы самого необходимого. Решили приобрести бронежилет и бронекепку? Ну-ну, тогда извольте побегать с простым АК-47. Вы хотите еще прикупить снайперу навороченную винтовку? Тогда извольте отказаться от гранат. А с учетом недетских напрягов в миссиях это вызывает еще больше негативных эмоций.

Да, так о чём это я? На дворе весна, птички зеленеют, травка щебечет, природа уже почти пробудилась от зимы и все такое. И мне уже давно пора прекращать ныть и стебаться по поводу чужих игр. Таки, наверное, пора, но вот одна заковырка: этой же самой компании «MiST land – south» доверена разработка сразу трех проектов: Disciples 3, Jagged Alliance 3, и Jagged Alliance 2: Unfinished Business под названием Jagged Alliance 3D. И если судьба первого проекта меня волнует крайне мало, то вот по поводу дальнейшей судьбы серии JA возникают серьезные опасения; после ознакомления с «АЛЬФА: Антитеррор» вера в светлое будущее под логотипом «MiST land» практически пропадает...

Алексей Лещук  
и его Злобная Lichina





# КАРИБСКИЙ КРИЗИС

**Название:** Карибский кризис

**Разработчик:** G5 Software

**Издатель:** 1С

**Жанр:** TBS/тактическая RTS

**Системные требования:** Pentium III 1ГГц, 512 Мб, 64 3D Video

**Официальный сайт:** [games.1c.ru/cmc](http://games.1c.ru/cmc)

**ОЦЕНКА:**

**8**

**Графика:**

**9-**

**Геймплей:**

**9**

**Управление:**

**10**

**Звук:**

**7**

**Сюжет/концепция:**

**8**



ТАСС сообщает:

Вчера на советско-китайской границе китайцы обстреляли мирно пашущий землю советский трактор, на что трактор ответил серией ракетных залпов, после чего поднялся в воздух и улетел.

**Н**а дворе было лето и военное положение. На перевалочном пункте в Задропнянске полковник Lich отчитывал шеренгу зеленых новобранцев третьего эшелона Красной Армии.

Сделав грудь колесом и рожу чемоданом, полковник не по уставу прокашлялся, метнул презрительный взгляд на стройные ряды еще не нюхавших пороха салаг и старательно, исключая ненормативные слова-связки, начал говорить:

– Завтра вас всех пошлют на... на фи... на фронт, где

вам выпадет почетная возможность и великая честь защищать нашу Родину... до самой братской могилы. А это вам враги могут устроить запросто. А теперь замолчите и слушайте меня сюда! Для тех, кому политзанятия прошли безнаказанно, рассказываю на пальцах!

Как вы все зарубили себе на носу, все началось в 1962 году, когда Куба стала на путь построения коммунистического пути к светлому будущему. Однако империалистические Соединенные Штаты усилили давление на братс-

кий народ республики Куба, развернули бурную разведывательную деятельность, вследствие чего Советская и кубинская разведка стали чаще вылавливать капиталистических шпионов и диверсантов. Американские самолеты U-2 проводили непрерывную фоторазведку кубинской территории, и сведения, поставляемые этими сверхвысотными разведчиками, были поистине неоценимы для Исполнительного комитета Совета Национальной безопасности США. Поэтому американцами было принято

бескомпромиссное решение – если кубинцы сбьют хотя бы один их самолет, остров немедленно подвергнется бомбардировке.

Обстановка накалилась до такой степени, что любое, даже небольшое, военное столкновение могло бы привести к немедленному развязыванию крупномасштабных военных действий с применением ядерного оружия.

И вот, 27 октября 1962 года первым дивизионом ракетного полка подполковника Соловьева Ю. А. над Кубой был сбит самолет-разведчик BBC





США U-2, пилотируемый майором Р. Андерсоном...

Мир оказался на грани уничтожения. Куба превратилась в сплошной радиоактивный остров. Москва, Ленинград, Свердловск, а также другие крупные города и военные базы СССР подверглись ударам США. В ответ СССР нанес ядерные удары по Вашингтону, Нью-Йорку, Лос-Анджелесу, городам Западной Европы, военным базам США в Турции, Италии, ФРГ. Великобритания применила ядерное оружие против стран Варшавского договора.

Так что во времена передвижения по местности вам может встретиться радиация, расположенная на этой самой местности. Вот вы говорите:

радиация, радиация. А некоторые моряки, например, годами не выходят из атомных подводных лодок, а между тем их жены рожают нормальных, здоровых детей. Но если вы так трястетесь перед вырвавшимся на волю мирным атомом, то знайте: отряды химической и радиационной защиты вам помогут – что не смогут закопать – развеют по ветру! И помните: ядерная бомба всегда попадает в свой эпицентр. И хотя больше атомных бомбардировок, скорее всего, не будет, запомните: при обнаружении вспышки ядерного взрыва самое главное – это повернуться к нему спиной, чтобы стать с расплавленного штыка не капала на казенные сапоги или дру-



гие жизненно важные органы. Так что жестоко зарубите все это себе на носу!

В то время, когда отечественные космические корабли бороздят просторы Тихого океана, вам предстоит достойно встретить противника на суше и в небесах.

Вам придется служить в разных войсковых подразделениях, включая разведывательно-диверсионные группы, ракетные войска, подразделения радиохимической защиты. Некоторым из вас повезет, они будут пилотировать танки, самолеты, вертолеты или, на худой конец, бронетехнику или служить в артиллерии. Однако большинство из вас попадет в пехоту, где такой неотесанной деревенщины,

как вы, самое место. И если честно, я вам не завидую, однако место в армии, как и родину, не выбирают. Так что крепитесь и употребляйте крепкое и крепленое.

Полковник недовольно поморщил красный, как флаг, нос: толкая речь он пропускал «процедуры» – согласно его мнению и предписаниям врачей, которым изо всех сил старался следовать, 200 грамм «русской народной» под огурчик отлично выводили из организма радиацию. Он знал, что сто грамм, конечно, могут быть лишними, но они никогда не помешают.

Lich не выдержал и блеснул знанием непечатного фольклора, после чего просто выругался и продолжил:



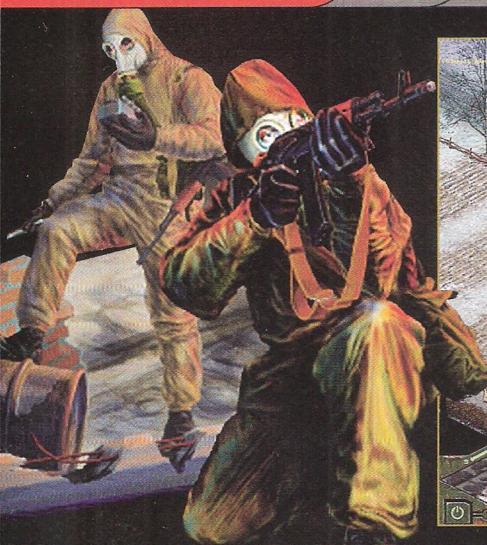
НОВАЯ ИГРА

СЕТЕВАЯ ИГРА

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

ОПЦИИ

ВЫХОД



— Но больше всего повезет попавшим в тыл и снабжение; на войне официальных ресурсов всего три: запчасти, боеприпасы и топливо. Так вот, эти товарищи и пороха ни разу не понюхают, ибо на передовую никто их не пошлет, и по тылам они будут жить как у Ильича за пазухой! Да, зневал я одного такого снабженца: чтобы не попасть на передовую, в тылу творил чудеса героизма.

На линии фронта вам, доблестным воинам Красной Армии, предстоит сразиться с вероломными поджигателями войны — войсками США и Великобритании, китайскими агрессорами и солдатами противостоящего Франко-германского союза.

Но нас много, и мы в тельняшках и валенках на босу ногу, а значит — победим. Вооруженные группировки США и Великобритании хорошо вооружены по последнему слову науки и техники, но и наши конструкторские бюро то-

же не промах — американские самолеты и советские ракеты просто созданы друг для друга.

Самый страшный и опасный враг — это китайцы. Их очень много и на всех патронов не хватит. В китайской армии вместе с тактическими маневрами «обход» и «охват» придумали еще один: просачивание через линию фронта мелкими группами численностью по миллиону. Но основной их боевой порядок — техника в центре, а пехота наступает с флангов — ну не будут же они единственный танк пополам распиливать для маневра.

Ударная мощь любой группировки — это танки и авиация. Но из-за погодных явлений в виде дождя, снега и прочей канители погода превращается в нелетную, и поддержка с воздуха становится недоступна. Тогда приходится выкручиваться всяко-разно.

И наконец, я немного расскажу о святом для каждого

бойца, а именно — о командовании. Генеральный штаб теперь оснащен э-э... ЭВМ. Теперь офицерами штаба планируются до 500 тыс. стратегических операций в секунду. В боевых условиях абсолютной секретности наши стратеги командуют по сорок часов в сутки и собирают урожай с карты боевых действий ☺. Командование действует в глобальном походовом режиме, а полевые командиры «на местах», жертвуя своим здоровьем, честью и совестью, выполняют приказы Генерального штаба в оперативно-тактическом режиме реального времени.

Полковник сделал паузу, будто хотел сказать еще что-то важное, но затем, видимо, передумал и на одном дыхании рявкнул последние приказы:

— Равняйся! Смир-но! Бойцы, слушай мою команду! Те, кто считает себя стратегом — напра-во, шагом марш! Все, возомнившие себя не-превзойденными тактиками,

семи пядей под фуражкой — нале-во, шагом марш! Поклонники «Блицкрига» — кругом раз-два!

Полковник стоял на опустевшем плацу, как каменный истукан на ровном месте, и размышлял о тяготах и странностях этой войны. Он прекрасно помнил внезапные непонятные тормоза в походовом стратегическом режиме, в итоге заканчивающиеся очень плачевно. Неурядиц в тактических баталиях тоже хватало; перед глазами снова предстали завораживающие картины того, как мерзкие радиоактивные пустоши и лужи вмог пре-вращались в скопище стран-ных черно-белых квадратиков, как гаубицы стреляли, но снаряды не долетали до цели или наоборот улетали на совер-шенно немыслимые расстояния, «зацикливание» звуко-вых эффектов, утечки памяти и многое другое.

Но были и другие, не столь очевидные трудности этой войны. Например, почему противник всегда и везде имеет численное превосходство, у него на вооружении более продвинутая техника, в то время как образцы с аналогичными характе-ристиками еще только-только должны появиться в распоря-жении Красной армии? Или по-чему некоторые бронемашины на деле оказываются не такими уж и бронированными?..

Путь к победе оказался не так уж прост, и было совер-шенно очевидно, что пройти его до конца смогут только считанные единицы.

**The Lich, полковник Красной армии в отставке**





Название: Алеша Попович и Тугарин Змей

Разработчик: PIPE Studio

Издатель: 1С

Жанр: анимационный квест+аркада

Системные требования: Pentium III 500 МГц, 64 Мб, 8 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

8

9

Графика:

9

Геймплей:

8

Управление:

7

Звук:

7

Сюжет/концепция:

7



Студия анимационного кино «Мельница» не перестает радовать и развлекать народ. Замечательный мультфильм «Алеша Попович и Тугарин Змей», сделанный буквально из ничего – минимум затрат при максимуме усилий и в крайне короткие сроки (около года) – превзошел все, даже самые смелые, ожидания. Веселые, добрые и забавные приключения почти «шрековской» команды персонажей, сошедших со страниц русских народных сказок. А где муль-

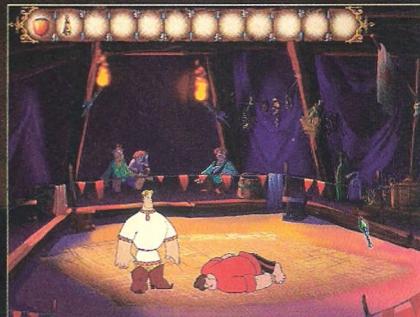
фильм, там и игра на его основе, тем более что все условия в виде кучи исходного материала уже есть.

Если кто-то не смотрел мультфильм, то настоятельно советуем это сделать. Да, я в курсе, что иногда достаю всех своими советами, но поймите и меня: детство у меня было трудным и проходило оно... правильно – в стране Советов. Так вот, для не смотревших мультик рассказываю.

В православном русском царстве, в славном городе Ростове, жили-были поп с попадьей. И был у них сын –

Алеша, который по традиции (или под влиянием витаминов и минералов ☺) рос не по дням, а по часам, пока не вырос настоящим богатырем (Made in Russia) – косая сажень в плечах и пара пядей во лбу. Коль сила есть – ума много не надобно, посему Алеша частенько делал всякие глупости. Однажды нарисовалась под стенами Ростова-града орда басурманской и давай дань требовать. Но молодой Попович на пару с дедом Тихоном разработали «гениальный план», причем, как оказалось, не без басурманской помощи, и успешно

проморгали все золото. Упавший злодеев тугаринских с данию жителей Ростова, Алеша должен восстановить свое доброе имя, вернув золото и прогнав с земли русской Тугарина Змия. Помогают Алеше его друзья: бабка, дед Тихон, красна девица Любава и, конечно же, говорящий конь Юлий, названный в честь императора Гая Юлия Цезаря. В странствиях по более чем тридцати красочным сценам им встретятся как уже хорошо знакомые персонажи из мультильма, так и культовые персонажи русских народных сказок вроде Кошечки





Бессмертного и Бабы Яги. Кажется, без этой «сладкой парочки» сейчас ни один маломальски приличный квест не обходится. И действительно, что ж это за дремучий лес без избушки на курьих ножках, где обитает ступа с Бабою Ягою?

Игра дополняет и детализирует сюжет мультфильма. Скорее всего, при создании игры в ход пошли наработки, по тем или иным причинам не вошедшие в мультик.

Более того, для роликов использованы самые смешные моменты из мульта. Во вступительном ролике, к примеру, использован пролог про богатырей, землю Русскую и все такое. Все со-

бытия в игре комментирует конь Юлий, причем он делает это так же остроумно, как и раньше.

По сложившейся у наших российских соседей традиции, «Алеша Попович и Тугарин Змей» – это веселый анимационный квест, удачно разбавленный веселыми мини-аркадами.

Поскольку игра целиком и полностью ориентирована на детскую аудиторию, головоломки совсем не сложные, да и аркады тоже не вызывают особых трудностей – все просто, как два пальца об асфальт. Кстати, именно столько пальцев потребуется задействовать для управления, по-

тому как в основном работают только кнопки мыши.

Все загадки решаются весьма просто и естественно, и всяких остроумных комбинаций как в «ПиВИЧе» или «Штырлице» не наблюдается.

В основном все действия происходят в рамках одного-двух игровых экранов, так что особо можно и не думать – решение быстро находится либо методом «научного тыка», либо же методом клика «от фонаря».

Яркая графика, отлично выдержанная в стиле мультфильма, приятно радует глаз, а знакомые голоса артистов отлично помогают разобраться в хитросплетениях загадок и головоломок.

Игра совсем не требовательна к ресурсам компьютера. Системные требования действительно смешны, однако есть одно «но»: для установки игры требуется 1,7 гигабайта свободного дискового пространства, хотя и это по теперешним меркам не очень-то и много.

Итак, в заключение можно сказать следующее: хорошему мультфильму – хорошую игру на его основе. Ну... ну вот как в этом случае. Впрочем, народ из студии «Мельница» сделал львиную долю работы еще до того, как программисты принялись за дело.

Икебот Эрастов

## СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

ФОБ  
Р = А  
2 у.о.

**ip**  
TELECOM

подробиці за тел. 238 89 89 [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

Название: **Terrorist Takedown**

Разработчик: CITY interactive

Издатель: Merscom Game Publishing

Жанр: Action

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Оценка:

3-

Графика:

5

Геймплей:

1-

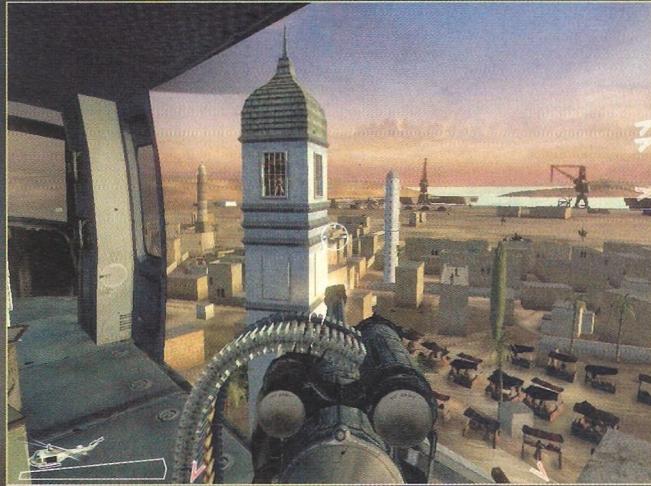
Управление:

4

Звук:

5

# В поисках квадратуры круга



**З**абавное существо – человек. Несмотря на то, каким было прошлое и каким будет будущее, настоящее его никогда не удовлетворит. Извечная погоня за безымянной тенью во имя удовлетворения своих потребностей имеет только начало, но нет ей конца, и ничего мы с этим не поделаем. Первые шаги по жизненной тропе сопровождаются уверенностью, мол, большего счастья, чем леденец на палочке, в мире не существует, и лишь игрушечная пожарная машина со временем открывает нам глаза на жестокую реальность. А дальше – пошло-

поехало... Все бы ничего, вот только в погоне за удовлетворением собственных потребностей отдельные индивидуумы переступают грань, которую переступать нельзя. А если эту самую грань переступает группа людей, каких-нибудь *инн-мед\_девелоперов*, – это уже преступление против народа!

За последние три года нас уже с головы до ног закидали разного рода антитеррор-геймами, которыми мы уже сыты под завязку. Борьба с терроризмом становится даже более актуальной, чем борьба с микробами под ободком унитаза. И никто уже не выступит гарантом, что наши дети будут расти не на

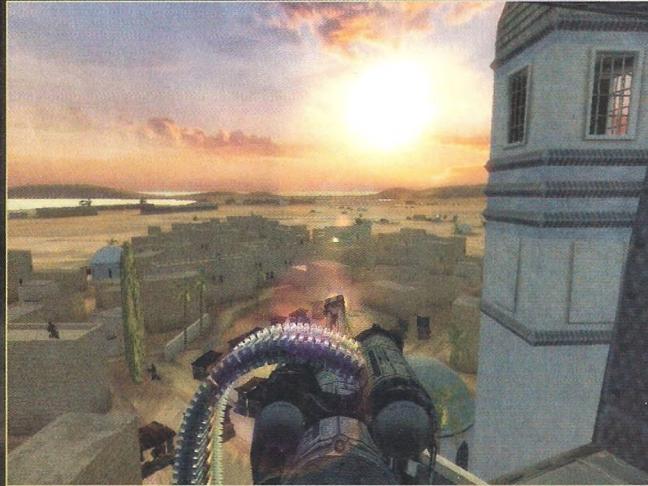
мультиках «Как казаки на свадьбе гуляли», а на мультиках «Как янки террористов мочили». И во времена этой всеобщей деградации откуда ни возьмись появляются тысячи желающих на-греть руки на популярной теме.

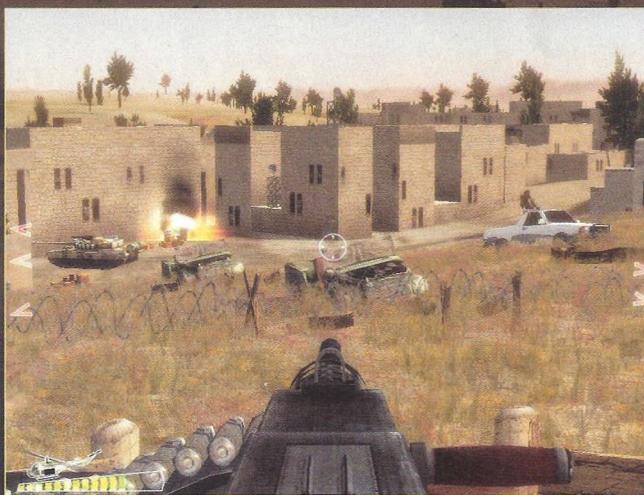
Игру *Terrorist Takedown* от студии CITY interactive иначе как «ни ума, ни фантазии» не охарактеризуешь! Тир в понимании простого смертного гражданского – это некий аттракцион в местах общественного отдыха, где мы можем вдоволь насладиться стрельбой из пневматических ружей по жестяным мишкам и домикам. Для более узкого круга людей тир – это та же стрельба по мишням, вот только уже

из ручного огнестрельного оружия. А что такое «тир» для CITY interactive? Я вам отвечу! Тир для них – это множество разнообразных психотропных средств, дряненький не оптимизированный графический движок и стандартная библиотека звуков...

## Тупое мясо

Так что же все-таки скрываеться за качественной полиграфией обложки игры? Да ничего особенного. Вот вам вертолет, вот тяжелый пулемет в этом самом вертолете и конвой позади него. Ну а во-о-он там сотни террористов, IQ которых не превышает 20. Задача проста до безобразия: отправьте этих





самых террористов к праотцам и сделайте это так, чтобы конвой не был похож на старое ржево.

Второе задание убивает наповал разнообразием – проще сказать «найдите два отличия». Вот вам «Хаммер», пулемет, конвой и сотни тупых террористов. Задача та же. Да, не спорю, позже дают пострелять из базуки, гаубицы, зенитной установки ПВО и т.п. Мало того, в ваше распоряжение даже отдаут управление вертолетом, где вам с видом от третьего лица предстоит опять-таки беспощадно уничтожать врагов и их технику. Вот только перебороть тошноту и добраться до этого «разнообразия» – задача далеко не из легких...

Вы не поверите, но порой проиграть бывает сложно, даже если это миссия «Рембо против всего населения Китая». Вам достаточно одной ракеты, чтобы сбить вертолет или уничтожить вражеский автомобиль, в то время как ваша «вертушка» и «Хаммер» выдергивают десять и более таких

прямых попаданий. Единственное, что хоть как-то может отсрочить отправление врага в мир иной, это перегрев пулемета (ну еще «кривые» руки в отдельных редких случаях).

Стрельба из орудий ПВО, имеющая место в игре, реализована несколько веселее, нежели «тупое мясо»: вам нужно около четырех-пяти секунд удерживать цель на мушке, после чего самонаводящаяся ракета превратит эту цель в кучу обгоревшего металлома. И так до конца игры. В общем и целом, на сей подвид виртуального развлечения уходит около месяца. Да нет же, миссий не так много, просто больше чем пятнадцать-двадцать минут к ряду в эту игру играть невозможно, да и то – день через два. Откровенно говоря, тупее «мяса» я еще не видел, но сердце мне нашептывает «то ли еще будет, ой-ой-ой»...

### АЦТОЙНОЙ игрушке – АЦТОЙНУЮ ГРАФИКУ И САУНД!

«Европейскому городу – европейский футбол» – надпись на футбольном стадионе в моем родном городе. Отродясь не видел я там европейского футбола и «что воно так» знаю только благодаря телевизору. Благо, канон графики и звука в компьютерных играх мне известен, и то, что CITY interactive натворили в Terrorist Take-down так далеко от этого канона, как я от балета. Исчезающие текстуры домов, спрайтовые кусты, никудышная анимация, старые как мир эффекты и глюк на глюке – всё это оставляет желать лучшего. А о звуке и говорить не хочется...

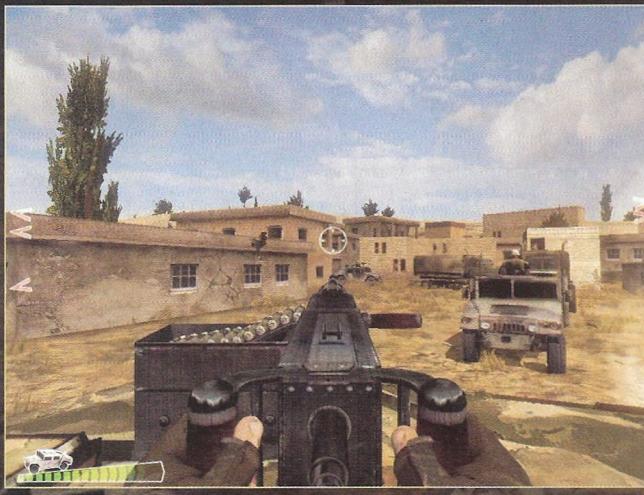
### «Купыла мама коныка, а конык без ноги!»

Человечество постоянно мнит, что достижение желанной цели может положить конец всем нашим стремлениям. Тяжело ведь смирится с мыслью, что само «хотение» как таковое никогда не может

быть удовлетворено. Для меня, наверное, навсегда останется загадкой, к чему стремились игроходы, выпуская в мир этот ацтой. Возможно, они и сами толком не знали, зачем они это делают. Либо они полные маразматики, пытающиеся заработать золотые горы на заранее обретенном проекте, либо... Тут, однако, нить размышлений обрывается...

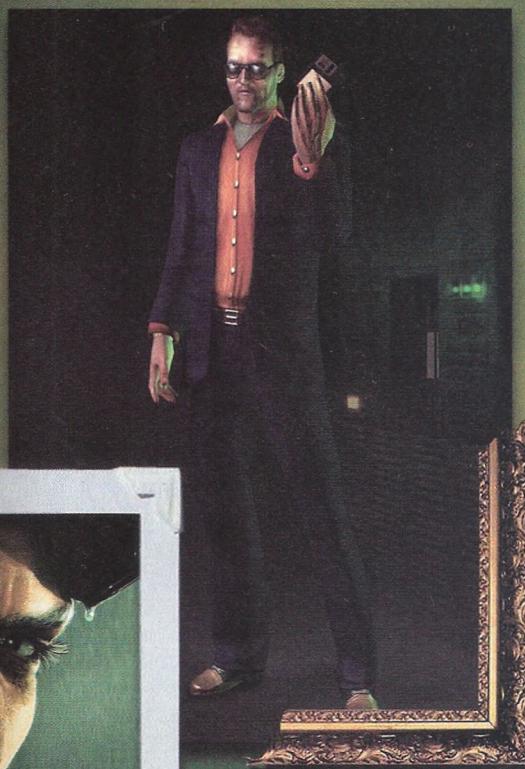
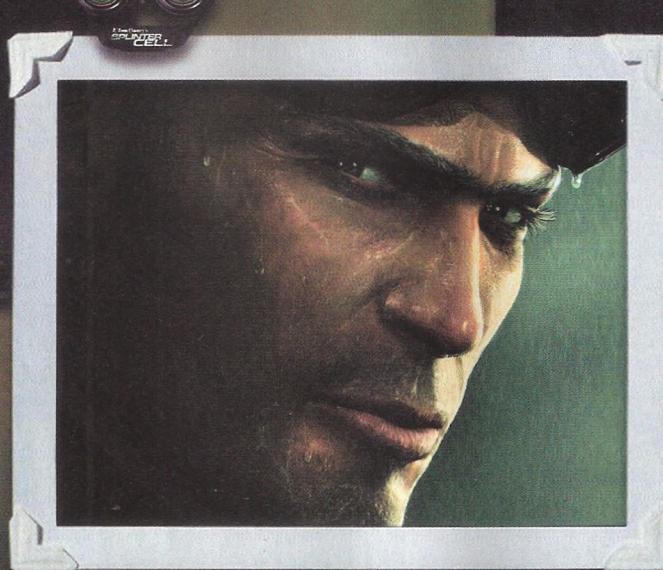
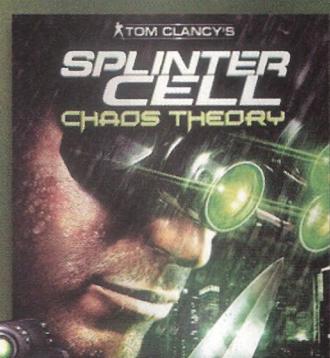
Странно, главный редактор часто называет меня нигилистом, и после этого я вовсе не знаю, как величать ребят из CITY interactive. То избыточное количество цинизма и аморализма, которое они приютили в своей студии, диктует следующий вердикт: «Сегодняшняя лошадка вовсе не «без ноги»! У нее отсутствуют все четыре конечности. И мой вам совет – обходите ее десятой дорогой!»

P.S. аЦтой я решил не уничтожать, а отправить его Джорджу Бушу.





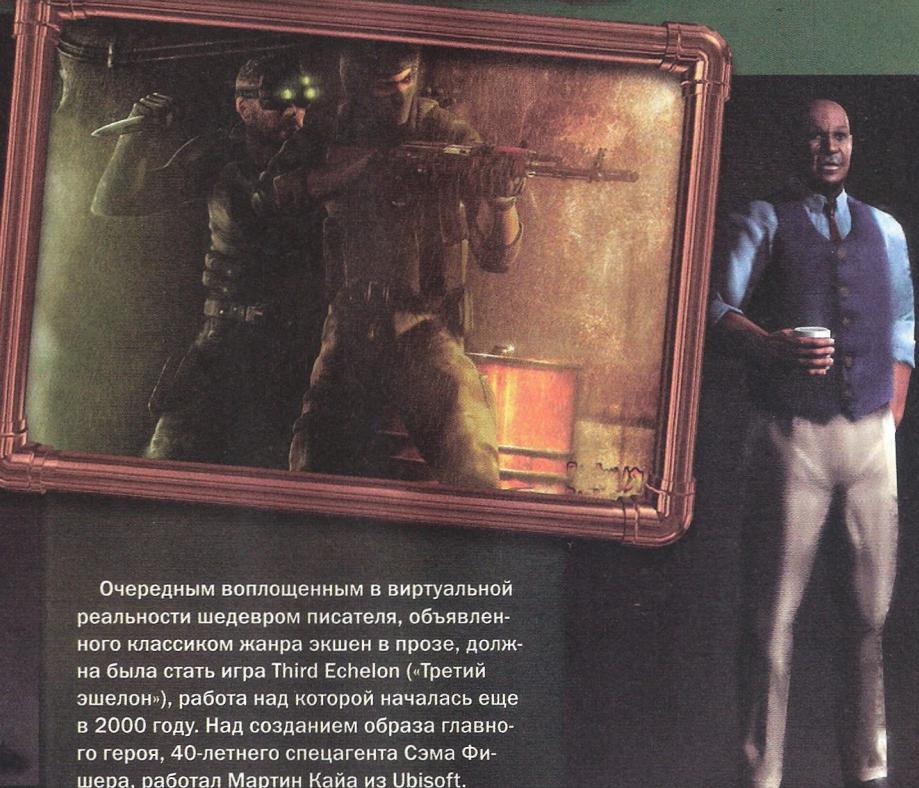
По книгам писателя Тома Кленси уже создано 12 игровых сериалов и несколько мега-хитовых фильмов, среди которых «Охота за «Красным Октябрем», «Игры патриотов», «Прямая и явная угроза», где снялись Шон Коннери, Алик Болдуин, Харрисон Форд и еще немало звезд первой величины.



После нескольких проб (по его словам, после трех или четырех) был выбран финальный внешний вид героя. Мужественное лицо Сэма Фишера дополнил голос звезды мирового кино Майкла Айронсайда.



Очередным воплощенным в виртуальной реальности шедевром писателя, объявленного классиком жанра экшен в прозе, должна была стать игра Third Echelon («Третий эшелон»), работа над которой началась еще в 2000 году. Над созданием образа главного героя, 40-летнего спецагента Сэма Фишера, работал Мартин Кайя из Ubisoft.





Перед создателями нового фантастического экшен Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy стоял вопрос: как должен выглядеть боевой телепат и кто будут его враги?

**Psi-Ops**  
THE MINDGATE CONSPIRACY



Образ персонажа The General был довольно прост – очередной «Доктор Зло» в футуристическом военном костюме. А вот над боевиками и их оружием пришлось поработать.



В первых набросках оружия угадывались «старые знакомые» – АК-47 и MP5-Navy, но постепенно все знакомое было убрано, к пушкам прикрутили глушители, сделали их больше и добавили «бущности» – всякие индикаторы и прочие прибамбасы.

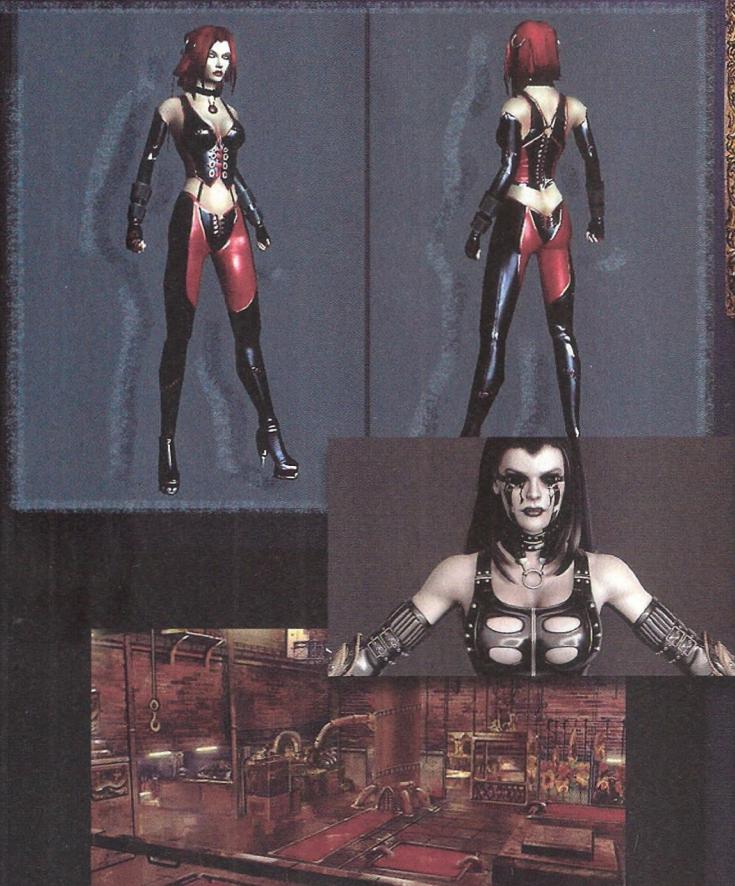


Что касается героев игры, то немного сумасбродная физиономия главного героя как нельзя лучше передает эмоции человека, которому привили новую память, полностью не совпадающую с его внутренним миром и взглядами «другого его» – его «я» из прошлого. Художники из Midway явно постарались.





Jesse Sosa по прозвищу Skankero создавал персонажей игры Blood Rayne.



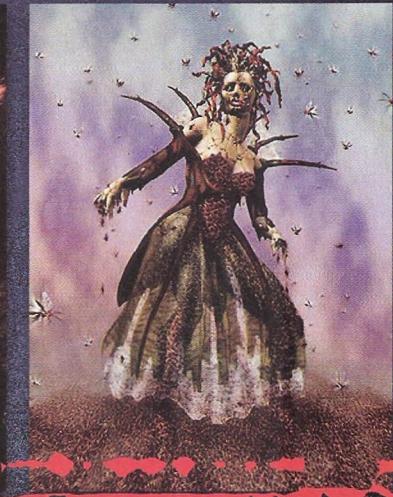
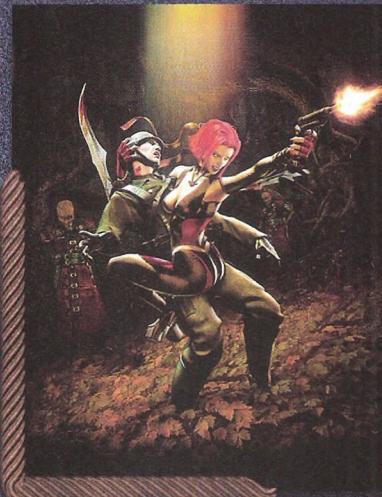
Над отдельными деталями работали также Drew Haworth и Juan Martinez, текстуры и некоторые модели разрабатывал Bryan Cavett, а монстров делал Glyphx.



Во второй части игры – она уже вышла на PS2 и Xbox, а буквально на днях должна выйти также и на PC – появились новые персонажи, выдержаные в общем стиле игры.



Игра, в которой привлекательная огненно-рыжая девица пьет кровь здоровенных мужиков, пропитана эдакой садомазохистской стилистикой: кожаные одежду, шнурочки и металлические аксессуары на самых «неудачных» местах, оголенные части тела, высоченные каблуки женских персонажей. Все это сделано так, что, посмотрев раз, слегка обалдеваешь, но потом хочется рассмотреть персонажей поближе и повнимательней. Обратите внимание на количество «рваных» элементов рисунков. Цвет – это тоже немаловажная часть оформления игры. Мрачные черные, ночные темно-синие, заплесневевые зеленые, кроваво-красные и ржаво-рыжие элементы одежду и интерьеров...



Свежий экшен – игра God of War, вышедшая в марте на PS2, уже завоевала массу поклонников и безумно высокие оценки у мировых обозревателей. Посмотрите на то, как рождались монстры из игры, которая в скором времени захватит вас, если вы сядете в нее играть.

# Весенние игры WCG в Европе



Все призеры EWCG



Угадайте, кто шел с нашим флагом?

После окончания WCG 2004 уже прошло достаточно времени, чтобы забыть о баталиях, разворачивавшихся в США, в городе Сан-Франциско, где проходил этот чемпионат. Но компания Samsung напомнила нам о нем, проведя в рамках крупнейшей специализированной выставки в мире – CeBIT 2005 – чемпионат под названием WCG 2005 – Samsung Euro Championship. Сюда были приглашены лучшие представители сборных команд, принявших участие в WCG 2004. От каждой из тридцати стран здесь выступило по несколько игроков. Честь представлять на Euro WCG 2005 нашу страну выпала... Нет, на этот раз не «Гринджолам», а нашим прославленным бойцам Chip (UT 2004) и Hot (WarCraft III:TFT).

В чемпионате было достаточно много номинаций из разряда игр для ПК: это были Counter-Strike 1.6, FIFA Soccer 2005, Need for Speed Under-

ground 2, Starcraft: Broodwar, а также уже упомянутые Unreal Tournament 2004 и WarCraft III: The Frozen Throne. Кроме того, здесь были представлены места и призы для игроков на приставке Xbox – по играм Halo 2 и Project Gotham Racing 2 (action и гонки соответственно). Была даже одна номинация из разряда Mobile Gaming – это игры для мобильных телефонов Samsung: Babe Rally.

На чемп в общей сложности прибыло около трехсот геймеров со всего мира. И это неудивительно: кроме чести принять участие в такого уровня киберспортивном ивенте, бойцы собирались сразиться за призовой фонд в размере 150.000 евро.

Не будем долго рассказывать, как наши пробивались по турнирной сетке вверх, а сразу приведем результаты игр в «наших» двух категориях.

## WarCraft III: The Frozen Throne

1 4K^Grubby Netherlands  
2 4K^ToD France

3 4k.zeus[19] Croatia  
4 GSC.Hot.C-club Ukraine  
5–6 64AMD.Cara Russian Federation  
LanFan.ToRReN Spain  
7–8 Miou Germany  
TeG-BirD Romania  
9–12 Giacomo Czech Republic  
sCalTagan-Hasi- Switzerland  
eT.LostSoul Estonia  
Sharky Serbia And Montenegro  
13–16 Snake-DUNE Poland  
[avatar] Bulgaria  
BoNd United Kingdom  
Spermon Slovakia

## Unreal Tournament 2004

1 devilmc Italy  
2 Falcon Austria  
3 fnatic.lauke Netherlands  
4 d'astz! United Kingdom  
5–6 hypno Portugal  
mikake Czech Republic  
7–8 GSC.Chip.Mask Ukraine  
ortho\*23 Poland  
9–12 ppasarel Romania  
Alcachofo Spain  
MaD Belgium  
frag^m\_de Germany

13–16 soze Switzerland  
senTi Slovakia  
elven Croatia  
Lancelot Bulgaria

Хочется отметить, что Hot занял совершенно заслуженное четвертое место. Как бы ни хотелось, чтобы Михаил поднялся на пьедестал (с чеком на пару тысяч евро), но он дважды проиграл 4K^ToD, занявшему 2-е место. Могло быть и третье место, но таков был расклад по таблице, и пришлось Hot'у, победившему всех остальных соперников, два раза драться с участником суперфинала.

Chip'у повезло меньше: он встретился с двумя основными призерами во втором и третьем туре (первый тур Chip прошел довольно легко). Пусть с минимальным отрывом, но они обыграли его один за другим, и лучшему сингловому FPS'нику страны пришлось удовольствоваться 7–8 местом.

Зато праздник геймеров удался на славу. Выставка CeBIT, которая раньше была местом встречи специалистов IT-индустрии всего мира, стала местом, где киберспортсмены смогли в очередной раз встретиться, заценить нашифровки противников ☺, поделиться опытом, посмотреть, кто как поднял (или потерял) свой скил за время прошедшей зимы. А не за горами уже отборочные Украины на WCG 2005, которые по традиции должны пройти этим летом!

Max Pagan

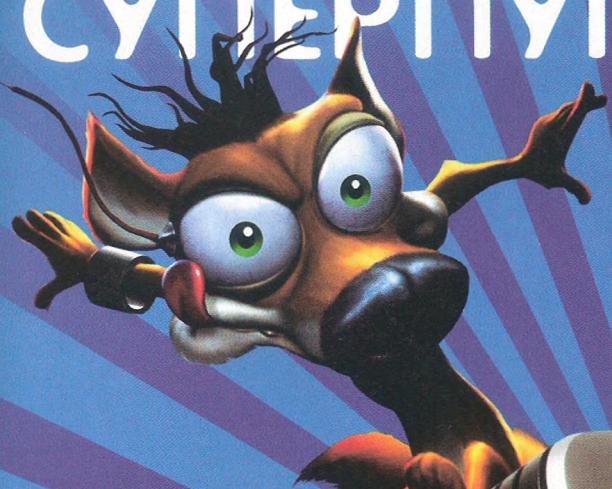


Немцы, кажется, тую понимали, какие игры представлены на чемпионате



...драй, фир – гренадир!

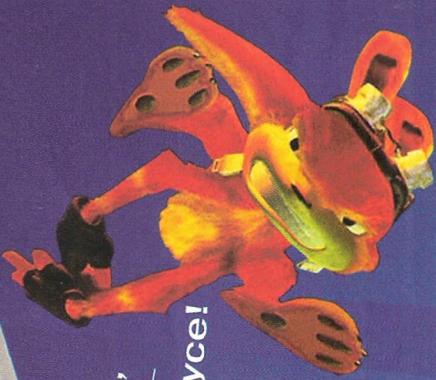
# СУПЕРПУПЕРАКЦИЯ!!!!!!



Только для наших читателей, оформивших  
подписку на второе полугодие 2005 года

Убойный приз\* – Улетный переносной  
винчестер Seagate на 200 Гб  
с интерфейсами USB 2 и Firewire!

Подключи, скачай хоть весь  
свой винчестер – и неси к другу!



200 гигабайт игр, музыки, фильмов,  
и всего, что вы туда сможете залить –  
и все в одном удобном переносном корпусе!

НЕ ТОРМОЗИ  
СТАНЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!!!!

23852

Подписной индекс  
на журнал ШПИЛЬ!  
без диска

Чтобы стать участником акции, надо до 10 июля  
выслать на адрес редакции копию документа  
об оплате и доставочную карточку.

Дата отправки проверяется по почтовому  
штемпелю.

Адрес редакции:  
03680, г. Киев, пр-т Победы, 53.  
Тел. 8 (044) 501-93-55, 501-93-56

Подписной индекс  
на журнал ШПИЛЬ!  
с диском

01727



## ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Ф.И.О.

Телефон

Индекс

Почтовый адрес

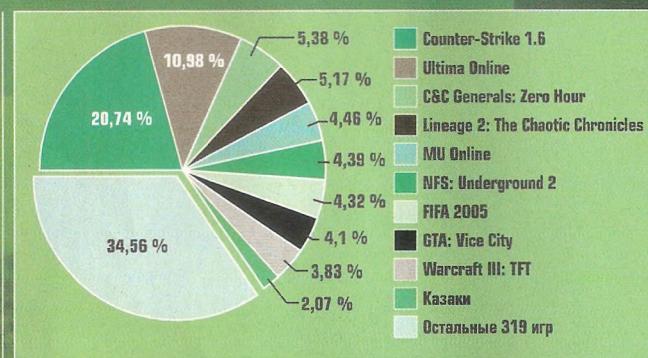
# Хит-парад клубных игр марта

## Как мы составляем рейтинг

Для того чтобы получить объективную статистику, используется комплекс управления компьютерным клубом ZShell ([www.zshell.com.ua](http://www.zshell.com.ua)). Он позволяет собирать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпилью. Для создания полноты картины мы берем отчеты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

**В** нынешней колонке «Клубные игры» мы представляем вам хит-парад наиболее популярных шпиль компьютерных клубов Украины по результатам первого месяца весны. Не будем сильно акцентировать внимание на изменениях в процентном соотношении или появлении/выпадении игр из топовой десятки. Ведь данная рубрика еще достаточно нова (два месяца стукнуло малышке), а потому анализ каких-либо тенденций будет пока не очень объективным.

Глядя на мартовский хит-парад, можем выделить несколько интересных моментов. Во-первых, позиция номер 10 в рейтинге оказалась занятой не мультиплерным онлайновым «Рагна-роком», столь милым для народностей Азии и всех любителей аниме. Продукт отечественного производителя все-таки нашел себе место в сердцах украинских геймеров – наша добротная стратегия «Казаки» пробилась в то-



повую десятку. С остальными же игрушками все осталось как и прежде – небольшие процентные скачки не являются поводом для преждевременных ахов и вздохов.

Второй момент, на который хочу обратить внимание – это некоторая консервативность как клубов, так и геймеров. Так, тот же C&C: Zero Hour уже мог бы наконец уступить место новому красочному Warhammer 40k. Конечно, последний тоже присутствует у нас в рейтинге, но, честно говоря, пасет задних на двести-какой-то позиции. Похожая ситуация и с FIFA 2005,

выезжающей благодаря раскрученному бренду, хотя недавно вышедший Pro Evolution Soccer вполне мог бы заменить ранее бесспорного лидера жанра. Конечно, есть и нестареющие игры – грех говорить, что им пора отправ-

ванных и захватывающих стратегий.

Ну и отдельно отмечу то, что некоторым играм просто не суждено никогда попасть в наш рейтинг. Почему? Жанр не позволяет! Вот, скажем, Silent Hill. Чем не мега-ацкая шпилья? Но одно дело – сидеть дома, когда нет никаких посторонних звуков и все внимание направлено на узкий луч фонарика, выхватывающий из темноты комнат очертания непонятных предметов. И вдруг начинает потрескивать радиоприемник, предупреждая о приближающихся монстрах, а фидбековый геймпад четко передает пульс персонажа, заставляя ваше сердце так же тревожно биться в такт. Хоррор накрывает с головой! Ну и совсем другое дело – компьютерный клуб, музыка «Аллоу, я Пикассо» из колонок админа, три десятка человек вокруг, переговоры каунтер-страйкеров с просьбами быстрее разминировать очредную бомбу... В общем, вы меня поняли ☺.



ляться на покой. Тот же GTA входит в десятку по праву, ведь подобного живого города с атмосферой динамичной жизни геймеры пока не смогли найти в списке игр для PC. А что касается Warcraft III, то его постоянно обновляющийся геймплей служит примером одной из самых сбалансиро-

но что бы мы не говорили по поводу позиций рейтинга, он ни в чем не виноват. Ведь рейтинг лишь отражает нас самих и те игры, в которые мы больше всего любим играть с нашими друзьями в компьютерных клубах.

FuDeS)Zerkella



## ЛОГОТИПИ SIEMENS



## ПОПУЛЯРНІ МЕЛОДІЇ

The Final Countdown.Europe	xx 040116	Одинокая птица.Наутилус Помпилиус	xx 013316
Солдат.Группа «5'izza»	xx 016016	Музы Пуси.Катя Лель	xx 041316
Main Theme.Mission Impossible	xx 043116	Too Lost In You.Sugababes	xx 041716
Мурка.Народная	xx 034916	Мой мармеладный.Катя Лель	xx 041216
We will rock you.Queen	xx 025916	Take On Me.A-ha	xx 017916
Californication.Red Hot Chili Peppers	xx 026216	Гимн Украины.	xx 054216
Командор - Генералы пеков.Бригада	xx 042916	Englishman In New York Sting	xx 028416
Super Electric.Bomfunk MC's	xx 045116	I just called to say I love you.Stevie Wonder	xx 028116
In The End.Linkin Park	xx 046516	Семь Сокров (кулон и привес).	xx 037616
Мой Рок-н-ролл.Би-2	xx 001116	Something Stupid.Robbie Williams & N. Kidman	xx 026716
Граница.Агутин Леонид	xx 000616	Лесняк про зайцев.Бриллиантовая рука	xx 044016
Family portrait.Pink	xx 025416	Don't Worry Be Happy Bobby McFerrin	xx 044816
Мрій про мене Ані Лорак	xx 015916	Hunter.Dido	xx 021416
Я хочу быть с тобой.Наутилус Помпилиус	xx 013916	Born In Africa.Dr Alban	xx 045916
We are the champions.Queen	xx 040516	Hit Me Baby One More Time.Britney Spears	xx 045216
Pulp Fiction.Pulp Fiction	xx 040416	Personal Jesus.Depeche Mode	xx 021216
From Sarah with Love.Sarah Connor	xx 027116	Let It Be Beatles	xx 019316
Хава нагна.	xx 038516	Женщина хотела Сердечка Верка & Глоказа	xx 051016
Сойти с ума.Группа «Reflex»	xx 0003816	Give In To Me.Michael Jackson	xx 024616
James Bond Theme.Goldfinger	xx 022916	Не спросишь София Ротару	xx 014716
The Real Slim Shady.Eminem	xx 046116	Времена Года. Зима.Вивальди	xx 029116
Часики.Валерия	xx 002216	Биология.Виз Гра	xx 054716
Новогодняя.Группа «Дискотека Авария»	xx 005216	Просто любить тебя.O.Кристина, A.Руссо	xx 014116
Hotel California.Eagles	xx 021916	Загубили Лито.Серега	xx 054516
Mazafaka.Группа «Грин Грей»	xx 016816	My all.Mariah Carey	xx 024316
Океан и три реки.В.Гра и В.Меладзе	xx 041116	Narcotic.Liquido	xx 046616
Crawling.Linkin Park	xx 046416	Кукарача (La Cucaracha).	xx 034116
Сиртаки. Греческий народный танец.	xx 037816	I know what you want.M. Carey & B. Rhymes	xx 054816
I shot the Dj.Scooter	xx 027516	Jogi Panjabi MC	xx 053016
Жестокая любовь.Киркоров Филипп	xx 010816	First day of my life.The Rasmus	xx 051516
Черный бумер.Серега	xx 054416	Котенок.Малинин Никита	xx 051716
Objection.Shakira	xx 027816	Девушка по городу шла.Бугусов Вячеслав	xx 054316
Полонез Огинского.Огинский Михаил	xx 029716	Кукла.Серега	xx 054616
Последний Герой (остаток в живых).Би-2	xx 001516	Special Placebo	xx 047016
Небо.Группа «Дискотека Авария»	xx 005116	Around The World.Daft Punk	xx 045816
Whenever, wherever.Shakira	xx 027916	Долетай Катя Лель	xx 042116
Когда я стану кошкой.Маша Ржевская	xx 041416	Невеста.Глоказа	xx 050016
Free Love.Depeche Mode	xx 021016	Non stop.Reflex	xx 053216
За четыре моря.Группа «Блестящие»	xx 004316	Fuck The Millennium Scooter	xx 027316
Ти ж мене підманула.	xx 038216	Прости за любовь.Савичева Юлия	xx 054016
Прости меня, моя любовь.Земфира	xx 010016	Московская ночь.Данко	xx 008816
Серебро.Би-2	xx 001716	Сулико.Грузинская песня..	xx 038016
Asereje (The Ketchup Song).Las Ketchup	xx 040216	Я не вернусь.Группа «Виз Гра»	xx 016616
Losing My Religion.R.E.M.	xx 026116	Не верь, не бойся, не проси.Тату	xx 050616

### Поліфонія для моделей:

**Nokia:** 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **Samsung:** X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300, S500, E400; **Panasonic:** EB G60, X70; **Alcatel:** OT535; **Siemens:** C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG:** C100, G1600, G5400; **Motorola:** E365, **Sony Ericsson:** T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

### Мономелодії для моделей:

Усі моделі **Nokia** (окрім 3110, 5110, 5130); **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100; **Siemens** A50, A52, C45, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG:** C100, G1600, G5400; **Motorola:** E365, **Sony Ericsson:** T310, T200, T300, T610, P800, P880; **Panasonic GD67** (\*модель не сигналізує про отримання контенту)

## ЯК ЗАМОВИТИ?

### UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

Отримання монофонічної мелодії:  
 - для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx  
 - для Siemens: підстав 33 замість xx  
 - для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx

Отримання поліфонічної мелодії:  
 - підстав 50 замість xx  
 і відправ порожнє SMS-повідомлення на номер **104507**уууууууу , де уууууууу - отриманій код мелодії.

Отримання кольорової та ч/б графіки:  
 відправ порожнє SMS-повідомлення на номер **104507**уууууууу , де уууууууу - код обраного контенту:  
 Вартист замовлення - 5 грн. (з ПДВ)

### КІЇВСТАР, ACE&BASE, DJUICE

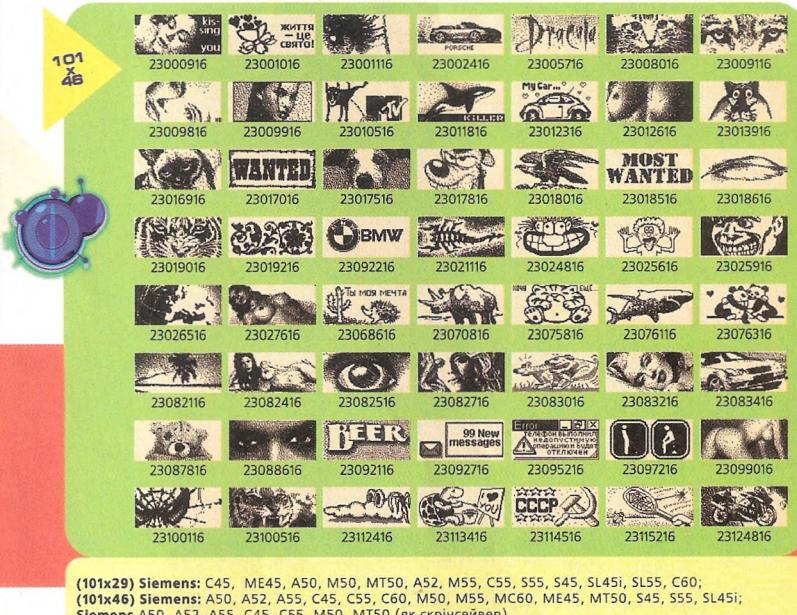
Отримання монофонічної мелодії:  
 - для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx  
 - для Siemens: підстав 33 замість xx  
 - для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **104507**

Отримання кольорової та ч/б графіки:  
 відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **104507**  
 Вартист замовлення - 5 грн. (з ПДВ)

Отримання поліфонічної мелодії:  
 - підстав 50 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **7047**  
 Вартист замовлення - 7 грн. (з ПДВ)

Увага: в SMS не треба вписувати ніяких літер чи знаків!

## ЛОГОТИПИ SIEMENS



(101x29) Siemens: C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45i, SL55, C60;  
 (101x46) Siemens: A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i;  
 Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінєйвер)

## ЛОГОТИПИ NOKIA/SAMSUNG



**Nokia:** 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; **Samsung:** R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D400, D410

## COLOR



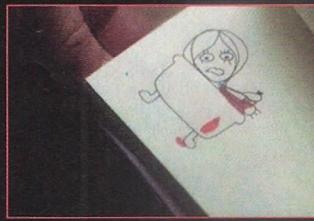
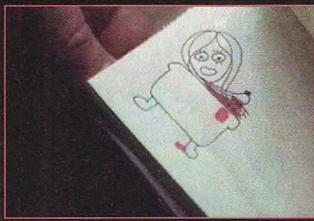
**Nokia:** 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **LG:** G5310, C1100, G1600, G5400; **Siemens:** C60, M55, MC60, S55, SL55; **Alcatel:** OT535; **Samsung:** S300M, D410, E700, E800, X100, X600, V200, C100 (з прошивкою G4 та вище); **Sony Ericsson:** T310, T610, T68i, P800, P900, Z600; **Panasonic:** EB G60, GD67, X70; **Motorola:** E365

### Ліцензія Державного

комітету зв'язку  
та інформатизації  
України № 223305  
від 12.11.2002

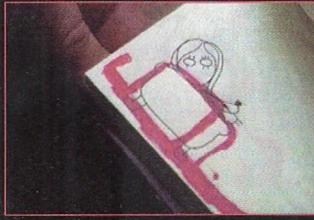
### Ліцензія Державного

комітету зв'язку та  
інформатизації  
України № 099503  
від 12.04.2001



# Шеф, я вас вижу!

Фильм (тех еще) ужасов – «Игра в прятки»



**Я** вижу в названии этого фильма очень глубокий смысл. И даже не потому, что абсолютно все фильмы ужасов, которые когда-либо шли на большом экране, по сути являются более или менее оригинальной интерпретацией на тему этой старой как мир детской игры. Во всех подобных фильмах первую по-



ловину фильма «водит» злобная гадина, а вторую половину – наши отважные герои, и уже подлый монстр прячется по темным углам. Однако лишь авторы фильма «Игра в прятки» додумались построить сюжет непосредственно на первоисточнике.

Хотя, на самом деле, глубокий смысл мне видится

и в другом. Вынеся название этой детской игры на титул, авторы таким образом завуалировано предлагают нам сыграть с ними в их версию пряток. Они прячут, что и из каких киношедевров они позаим-



ствовали, а мы, зрители, пытаемся разгадать максимальное количества этих «цитат». Опытный любитель ужасиков получит истинное удовольствие, узнавая тут и там отдельные



кадры и ходы из знаменитых в прошлом ужастиков. Из них, словно из деталей кон-



структора Лего, и собрана «Игра в прятки». В первую очередь это, конечно, киноканалы по произведениям великого и ужасного Стивена Кинга – «Секретное окно, секретный сад» и «Сияние». Если вы видели эти фильмы, то вы уже видели все самое лучшее из «Игры в прятки».

Отдельным пунктом можно обсуждать участие в этом винегрете Роберта де Ниро. Есть подозрение, что при наличии достаточно зеленого и увесистого чека этот актер согласится



вести даже прогноз погоды на УТ-1. Хотя, в то же время, он будет его вести так, что вопрос об атмосферном давлении станет, черт возьми, основным в твоей жизни. Спасти это кино де Ниро, конечно, не спас, но добавил жирный плюс к троеке, грозившей фильму.



Резюмирую. Если вы, в общем-то, не особый фанат хоррора и в последние лет двадцать (или там, пятьдесят) не отслеживали новинки в этом жанре, то «Игра в прятки» – отличная возможность восполнить этот пробел. Это такой своеобразный дайджест за последние годы – кто, как и чем пугал. Не очень страшно, но зато крайне познавательно.

Olmer



# Опять же на пятере с плюсом

## Альбом «05» группы «5'nizza»

**М**ы очень любим их – они одни такие. Других нам и не нужно. А других нам, собственно, и не дадут. Таких больше не делают, так не умеют. Этим парням даже пытаются подражать.

Мы все немножко нервничали и – что уж скрывать? – всерьез опасались: а не подведут ли? Не расслабятся ли после столь шумного и успешного дебюта? Нет, не подвели, не расслабились, и новый альбом «5'nizza» увидел свет. Теперь можно вздохнуть с облегчением и неспешно и с наслаждением приступить к разбору в деталях.

Первый свой альбом ребята записали за два часа. Их вторую работу нам пришлось ждать почти два года. Разница между ними в итоге вышла не такая уж и глобальная, как это могло бы показаться. Большее количество времени, про-



веденное в студии, сказались в первую очередь на количестве треков на диске. Кроме того, у ребят была возможность заниматься тем, что ювелиры называют красноречивым термином «тончить» – мало-помалу доводить каждую песню до идеально законченного состояния. Безбашенность и непосредственность остались, но теперь это хоть стало походить на студийную запись.

Как и всегда в записи участвовали лишь акусти-

ческая гитара Сергея Бабкина и голос человека-оркестра по кличке Сан. Последний взял на себя звучание всех прочих инструментов, включая саксофоны, синтезаторы, скретч-

установку и т.д. Лично моя теория состоит в том, что этот человек в детстве намерено проглотил профессиональный диджейский пульт «Ямаха» с комплектом колонок, запив все это небольшим количеством воды. Ну, по крайней мере, это самое рациональное и правдоподобное из пришедших мне в голову объяснений.

«05» – альбом более зрелой и уже однозначно со-

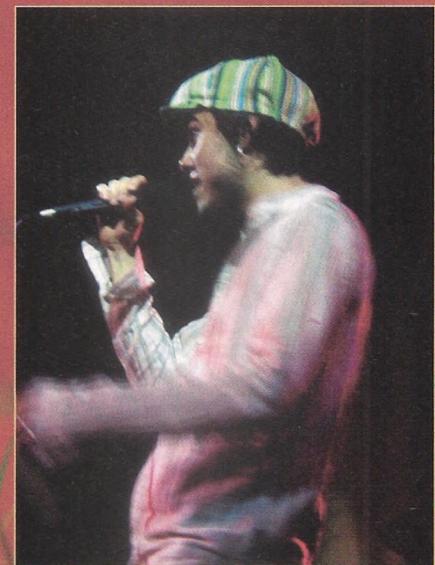
стоявшейся группы. Первый диск «5'nizza» был чем-то монолитным – сплошной поток регги-угара с минимальными вариациями. Теперь же каждая песня – это отшлифованный и поме-



щенный в свою оправу драгоценный камешек. Лирические песни стали действительно лирическими и печальными, а боевики – еще более драйвовыми и забирающими.

Альбом слушается на одном дыхании, глотается легко, как молочный коктейль. Дослушав диск, немедленно хочется добавки, и побольше. Ребята, мы, конечно, не хотим на вас давить, но давайте, что ли, уже серьезно думать о следующем диске!

Olmer





# Я до сих пор не умело петь



# Глюкоза



## «Куба далеко, Куба рядом»

— Давай поговорим о твоем недавнем отпуске, ко-

Б иртуальный двойник легендарной Жанны Агузаровой, жена продюсера Максима Фадеева и даже двойник жены продюсера Максима Фадеева... Чего только ни говорили про мультишную девочку с доберманом и ее прототип. Понятное дело: интрига есть интрига, знатный пиаровский ход. Теперь достоверно известно, что Глюк'Оза — это юная москвичка Наташа Ионова, которая два года назад «по приколу» записала с друзьями песню «Шуга» и выложила ее в MP3 на сайте группы «Тотал». А продюсер Макс Фадеев заприметил песенку, связался с автором и... «так далее»: гастроли, съемки, записи.

Как этой 18-летней девочке удается выдерживать не по-детски жесткую шоу-бизовую нагрузку? Бесконечные интервью, общение с поклонниками, миллионы лиц перед глазами... И ни звездной болезни тебе, ни хамства по отношению к публике и журналистам. Доброжелательная, приятная особа. Видать, сильная она личность, коль при гигантских эмоциональных нагрузках не теряет своего «я», не поддается соблазну задрать нос. Не каждому выпускнику школы такое по силам.

Журнал «5 балів» поймал Глюк'Озу за пять минут до концерта в одном киевском клубе и чуть ли не вставил ей диктофон в зубы: так хотелось пообщаться. Некоторых «звИзд» не волнует, чего там хочет пресса. Разворачиваются, просят закрыть дверь с той стороны и напоследок дают совет, в каком направлении идти дальше. В нашем случае произошло с точностью до наоборот: несмотря на то что времени было в обрез, нас усадили напротив, искренне улыбнулись и ответили на все, о чем мы спросили. Приятно. ☺

Мультишный образ Глюк'Озы был создан на основе моих эскизов, — говорит Наташа. — Я нарисовала улетную девочку в тетрадке, показала Максу, ему понравилось, что-то доработали и сделали клип



торый ты провела на Кубе. Я слышала, на этом жарком острове тебе ни разу не удалось искупаться...

— Да, представляешь, за десять дней пребывания на острове Свободы я ни разу не искупалась. Было очень холодно, приходилось ловить каждую солнечную минуту. Когда тучи рассеивались и выгляды-

Псевдонимом «Глюк'Оза» мне придумал народ, — поясняет Наташа Ионова. — У меня в школе было прозвище Глюк или Глючка, потому что я постоянно впутывалась в какие-то истории, создавала проблемы. Глючила меня, короче. А потом, когда встретилась с Максом Фадеевым, и он узнал, как меня называют, то предложил назвать проект «Глюк'Оза»



вало солнце, я просила остановить машину, снимала одежду и в купальнике ложилась на капот, чтоб хотя бы позагорать. А как моему поведению удивлялись местные жители! Они останавливались, сбивались в группы и обсуждали, не сошла ли белая сеньора с ума.

— Чем еще «порадовала» родина Че Гевары?

— Это удивительная страна! Например, если тебе надо куда-то добраться, поймать машину почти нереально: частный извоз на Кубе запрещен. Когда я голосовала, водители сначала вообще боялись останавливаться, а потом все-таки нашлись те, кто решились меня подвезти. Но чтобы закрыть меня от всевидящего ока местных полицейских, спереди посадили здоровенных кубинцев. А еще в кубинской глубинке очень трудно найти общепит (кафе, киоски, продуктовые магазины), поскольку там натуральное хозяйство. Я пересекала Кубу на машине с запада на восток. И чтобы не умереть с голоду, приходилось иногда воровать апельсины

и тростник с колхозных угодий (на Кубе социализм, поэтому есть колхозы). Но еда и проезд — не единственная проблема для туристов. Если ты не состоишь в коммунистической партии, проблематично найти не только еду, но и ночлег. Частных гостиниц почти нет, да и иностранцев туда селят с трудом. Но если бы я показала корочку партбилета, тут же поселили бы в любую гостиницу. Кстати, в любом кафе есть как минимум один столик, который всегда пустует, — для партийных работников ☺.

— А правда, что кубинские туалеты не закрываются изнутри?

— Да. Это загадка. Видимо, местные к этому уже привыкли и когда туда заходят, оставляют дверь нараспашку. Даже в столовых и кафе!

— А как обстоят дела с развлечениями?

— Интересная ситуация с местными дискотеками. На входе зачем-то отбирают паспорт, который потом возвращают. Туда пускают только парами — мальчик-девочка (меня не хотели пускать, потому что я была одна). В итоге я все-таки уболтала человека на входе, и меня пустили внутрь. Заказала коктейль, но уже через десять минут в центр танцпола вышел какой-то человек и объявил, что дискотека окончена. Оказывается, веселье на Кубе разрешено только до двух ночи.

— А что продают в местных магазинах?

Почти ничего. Из одежды — трикотаж очень больших размеров. Женщины на Кубе не знают слова «диета» ☺. Из еды — какие-то непонятные корнеплоды, тростниковый сахар, фасоль и рис, причем все по карточкам. Но это для местных жителей. Еще у них проблемы с косметикой. Ко мне обращались с просьбой подарить или продать свою тушь, помаду, тени. У них это в порядке вещей.

## Разное

— Прошел уже год после окончания школы. Соби-

раешься получать высшее образование?

– Да, этим летом буду поступать во ВГИК на актерский факультет.

– Наверное, хочешь сниматься в кино?

– Да, уже есть предложения – в частности, от одного из украинских режиссеров: сняться в пародии на фильм «Королева бензоколонки». Но пока у меня очень плотный гастрольный график.

– Что это была за скандальная история: на одном из концертов вырубилась фонограмма, и ты не смогла додеть песню?

– Ничего такого не было. Однажды во время выступления шел сильный дождь, и накрылась обработка голоса. А так все было нормально. Тот голос, который вы слышите в клипах и на концертах, технически обработан, но на выступлениях обработка незначительна.

– Сколько песен за свою жизнь написала?

– Единственная песня, которую я написала и с которой началось знакомство с Максом Фадеевым, – это «Шуга». Еще вместе с Максом мы написали песню «Снег идет».

– Когда записывала песню, ты уже тогда была певицей, умела петь?

– Ну, как умела... Я и до сих пор не умею петь – у меня нет специального музыкального образования. В общем, как могу, так и пою.

Еще до проекта «Глюк'Оза» Наташа снялась в «Ералаше», в клипе Юрия Шатунова и в фильме «Триумф»

– Была ли у тебя мечта стать знаменитой?

– Нет, никогда.

– Известность изменила твою жизнь?

– Мне кажется, что не очень. Ну, стала знаменитой, моей

Главные увлечения, помимо музыки, – собаки и Интернет. Наташа держит двух доберманов, которые живут в питомниках. Старший из них – Иринланд Дюк Дюфэр – выходит с певицей на сцену

### Досье «5 балов»:

- **Больше всего люблю:** жить!
- **Еще люблю:** путешествовать.
- **Мечтаю:** объездить весь мир.
- **Из еды предпочитаю:** курицу, картошку, селедку.
- **Слушаю:** «Мумий тролль», «Агату Кристи», «Машину времени», Мадонну, Эминема. А недавно открыла для себя группу «Ночные снайперы». Очень понравился их альбом «Цунами».
- **Я не поклонница:** исторической культуры, классического искусства. Хотя когда я была в Париже, сходила в Лувр, посмотрела на Мону Лизу и получила массу удовольствия.
- **Любимые книги:** «Мастер и Маргарита» Булгакова, «Бедная Лиза» Карамзина, «Чайка по имени Джонатан Ливингстон» Ричарда Баха, романы Дарьи Донцовой (мы с ней, кстати, дружим). А вообще я не очень люблю читать. ☺
- **Глюк'Оза в трех прилагательных:** веселая, мобильная и... вредная. Надо же что-то плохое для приличия сказать! (смеется)

пер-  
соной  
заинте-  
совалось  
большое коли-  
чество народу. Но и раньше  
я не страдала от недостатка  
внимания.

– А на личную жизнь хватает времени?

– В данный момент молодого человека у меня нет.

– Кстати, по-  
клонники не  
донаимают?

– Нет, что ты!  
Я люблю своих  
поклонников.  
Тем более, что



в основном  
это дети. Как их мож-  
но не любить?

– Ты стала певицей Глюк'Озой, еще будучи школьницей. 11 класс закончила без проблем?

– В то время Глюк'Озы еще не знали в лицо, и я спокойно сдала выпускные экзамены.

– Оценки в аттестате хорошие?

– Да, училась нормально, хоть и не очень любила.

– Какой был любимый предмет в школе?

– Ой, все, что не касалось

кого прочего: рисование, физкультура, обществоведение.

– Любимый учитель был?

– Да, классный руководитель. Она действительно меня понимала, видела, что девочка старается учиться, но школа ей неинтересна. Я прогуливалась уроки, и она мне это прощала.

– На что тратишь заработанные деньги?

– На путешествия, развлечения, музыку. Недавно купила компьютер, плеер. Как все нормальные люди, покупаю подарки, помогаю родителям.

– Каким видом спорта увлекаешься?

– Люблю плавать, кататься на коньках, хочу освоить сноуборд. Обожаю смотреть фигурное катание, синхронное плавание, гимнастику.

– Кем мечтала стать в детстве?

– Ой, кем только ни мечтала... и космонавтом, и учителем, и, как родители, программистом. А когда пришло время выбирать, на кого идти учиться, не смогла принять окончательного решения. Поэтому дальнейшую учебу на время пришлось отложить.

Екатерина Трушик  
Елена Волкова-Карабинович



Английское название: «Cowboy Bebop: Knockin' on heaven's door»

Жанр: боевик, фантастика

Режиссер: Ватанабэ Синъитиро

# Душа, искашая двери рая

Блюз – это когда хорошему человеку плохо.

Луи Армстронг

**Н**а её коленях лежал коричневый ноутбук с объёмным голографическим дисплеем, на экране которого плавали рыбки, нарисованные детской рукой. Её короткие, слегка растрёпанные рыжие волосы чуть покачнулись от потока тёплого воздуха, когда перед крыльцом дома начал опускаться космический челнок.

Сигнальная лампа по правую сторону челнока погасла. Титановая дверь, на которой виднелось изрядно потертное число 268120, плавно опустилась на

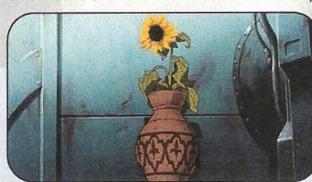


зелёную траву, трансформировавшись в трап. Через пару секунд в дверном проёме появился паренёк в белой рубашке.

Осмотревшись, он сбежал по ступенькам и направился к крыльцу. Где-то в глубине дома играла музыка. Парень подошел к открытому окну. В дальнем углу по правую сто-



рону, стояла деревянная этажерка, на которой лежала пластиковая коробка. Именно из неё и доносилась песня Emilian Torrini – «To Be Free». Рядом с коробкой стояла маленькая фотография женщины в деревянной рамке. Возле этажерки стояла большая глиняная ваза,



на которой зелёным фломастером было написано БИБОП.

Парень подошел к женщине и, взглянув через плечо, хотел было задать вопрос, как вдруг пожилая дама сделав волнобразное движение руками совершило по-детски протянула: «Привет Спaaaайк!»



Спайк Шпигель открыл глаза. Перед ним стоял Джед, одевающий куртку. С едва улавливае-

мым недовольством в голосе он произнёс: «Спайк, хватит спать. Вставай. Нам пора».

## «Cowboy Bebop»

В 1998 году двадцатишестисерийный проект Синъитиро Ватанабэ под броским назва-

## COWBOY BEBOP THE MOVIE

нием «Cowboy Bebop» достойно занял свою нишу в числе лидирующих на тот момент телевизионных сериалов. И даже спустя год, когда он закончил своё триумфальное шествие по экранам многомиллионной аудитории и смеялся в разряд золотой классики, он по-прежнему с той же лёгкостью продолжал завоёвывать любовь и доверие со стороны всё



новых зрителей, впервые посмотревших мультфильм.

Именно тогда и образовалось два лагеря ценителей подобного рода анимации. Одни из них отвергали её лишь по той причине, что уж больно она была американизирована, не соответствовала стилисти-

ке традиционного аниме и, по сути дела, являлась для них гадким утёном, в концепции которого были смешаны ведено детектив, мелодии джаза и блюза.

Вторая половина – наоборот, настаивала на том, что именно в таком ключе и должны сниматься подобного рода сериалы. А то, что в мультфильме в качестве музыкального



сопровождения звучала музыка в стиле джаз, в очередной раз доказывало, что создатели умело сбалансировали как самих персонажей, которые несмотря на весь свой шарм четко выполняли свою задачу, так и весь музыкальный ряд, в определённые моменты помогающий зрителю раскрыть



или понять те особенности человеческой души, которые тяжело было показать при помощи визуального ряда.

Однако, как бы ни была хороша история, она всегда за-

канчивалась. И если окинуть беглым взглядом весь киноряд с подобными историями или сюжетными линиями, продемонстрированными Вата-



набэ в его проекте, можно заметить очень неброскую на первый взгляд деталь...

Большинство подобного рода проектов заканчивались настолько плавно и легко, что у зрителя порою не оставалось сомнений в последующих шагах героев, и пусть они даже и разойдутся каждый своей дорогой, их действия не будут на корню отличаться от того, чем они занимались, составляя единую команду. Проще



говоря, герои сериала всегда доказывали зрителю то, что они все еще являются для них единой командой, умеющей чётко, грамотно и со вкусом выполнять свою работу, какой бы она ни была.

Но вот наступил 2001 год, и на огромных билбордах, разбросанных по всей территории Японии, появляется знакомое лицо в окружении двух соблазнительных, но не безопасных девушки. Давайте подойдем к рекламному щиту поближе и прочитаем надпись...

### «Ковбой БиБоп: Достучаться до небес»

Моментально напрашивается вопрос: «Римейк?». «Однако, подождите. Вот этой девушки с пистолетом и с военной осанкой, у которой грозный, но в то же время женственный взгляд, по-моему, в сериале не было. Неужели полнометражное про-



должение? Неужели они опять вместе? Или нет... Постойте,



ведь они в двадцать шестой серии разошлись каждый своей дорогой! А кто режиссер? Синьитиро Ватанабэ?»

### Сюжет

Марс, 2071 год. Вот-вот наступит Хэллоуин. В это время по улицам начинают ходить ря-



женные и выпрашивать сладости у домохозяек, украшающих свои дома тыквенными головами. И вот в это самое время на красную планету, изрядно колонизированную и приспособленную под новый анклав, с минуты на минуту должно обрушиться несчастье, масштабы которого сопоставимы лишь с глобальным геноцидом всего человечества.

Но это всего лишь финал истории. А началась она ещё задолго до того времени, когда мегакорпорации, работая на правительство, только-только набирали обороты и гигантская



машина под названием «Военное Превосходство» подминали под себя не только технологии, но и человеческие жизни.

Всё началось на Титане – планете, специально приспособленной для военно-полевых испытаний новейшего наноружия. Это история человека по имени Винсент Валаджу. Он стал единственным, кто сумел выжить после встречи с дьяволом, созданном руками человека. Он стал пустым сосудом, утратившим память и рассудок. Его тело – всего лишь бренная оболочка, не позволяющая его душе, в глубине которой ещё

дышил «огонёк человеческого тепла», вырваться на свободу и обрести покой.

### Послесловие

Как известно, в пёстрой радуге Музыки есть такой стиль, как Джаз, в котором выделяют



особое направление – «бивоп». Музыка эта, безусловно, редкая и по-своему стильная. И уж если ты назвал картину «Би-Боп», то под стать названию нужно делать и героев. Однако, как гласит народная мудрость, всё новое – это хорошо забытое старое, и посему авторы, а вернее главный дизайнер персонажей, после прочтения сценария, зайдя с готовыми эскизами в кабинет режиссера, сказал, что персонаж Спайка Шпигеля – это персонаж японского актёра Ysaki Matsuda, после чего продемонстрировал свои наброски.

В одном из интервью Ватанабэ упомянул, что игру этого



актёра он сильно любил, еще когда был подростком, поэтому в какой-то степени Спайк – это Matsuda. Но чуть позже главный дизайнер признался, что ему самому, да и Ватанабэ, не хотелось в образе Спайка полностью копировать актёра Ysaki, поэтому они решили ограничиться лишь манерой появления на людях, стилем причесок и небольшой стилис-



тикой в его одежде. Плюс ко всему, описывая персонажа, Ватанабэ сказал: «Спайк, по большом счёту, чуть больший пофигист и в какой-то мере умеренный раздолбай, который любит изрядно выру-



гаться матом, но при встрече с дамами начинает вести себя в высшей степени интеллигентно. Ведь за его плечами прошлое с не очень-то приятным названием «Мафиозный синдикат».

«А вот что касается появления Эд – девчонки хакера, – это довольно-таки забавная история, – говорит главный дизайнер. – Изначально она планировалась как парень, ведь парни больше пристрастны к компьютерам. Но когда под самый конец утверждения персонажей мы взглянули на расклад сил и баланса – «муж-



чина или женщина», – то поняли, что перевес у нас получился в сторону мужчин. Поэтому мы решили из Эд сделать девушку. Плюс ко всему, когда я прорабатывал её повторно, то мне пришла в голову идея сделать её не просто девчонкой-хакером, а девчонкой, постоянно сущей свой нос куда попало и делающей это не из какой-либо выгоды, а сугубо из любопытства. Что-то вроде маленького котёнка, которому всё интересно. Вот так и вышло, что Эд – это девушка-котёнок, который любит совать свой нос куда попало, ложится спать где попало и ведет себя так, как ведут себя, скорее, кошки, а не люди».



Sova



## ШПИЛЬТ

Информационные агентства *Variety.com* и *ComingSoon.net* сообщают, что компания One Race Films, принадлежащая Вин Дизелю, приняла решение о совместной работе с Blur Studio над новым анимационным проектом в стилистике 3D-графики. Этот проект базируется на анимационном короткометражном мультфильме **Rockfish**. Вдобавок, данный проект будет продюсироваться известным партнером компании One Race Джорджем Заком и креативным директором Blur Studio Тимом Миллером.

Вин Дизель в этом научно-фантастическом мультфильме собирается озвучить одного из главных персонажей. Тим Миллер, снявший оригинальную короткометражку **Rockfish**, будет режиссером и в этом проекте. На съемку расширенной версии мультфильма One Race решила выделить не более \$30 миллионов.

Будущий сюжет картины будет вращаться вокруг охотника за «скальными рыбами» (rockfish), который на протяжении истории пытается поймать гигантскую «скальную рыбу», обитающую под землей и час от часу тревожающую планетарных шахтеров.

## ШПИЛЬТ

Этим летом Роберт Джордан решил превратить свою популярную новеллу «Колесо времени» в комикс. Специально для этого в качестве отправной точки будущего графического романа он адаптирует для издательства Red Eagle



Publishing приквел «Колеса времени» – **«Новая весна»**.

Источник:  
[www.comicbookresources.com](http://www.comicbookresources.com)

## ШПИЛЬТ

Как сообщил *Toonzone.net*, компания BCI Eclipse объявила о том, что в ближайшем будущем собирается издать **«Хи-**



**мен и Повелители Вселенной»** и **«Новые приключения Хи-мена»** на DVD. Согласно соглашению с Entertainment Rights, владелец Хи-мена – BCI Eclipse – выпустит вместе с этими DVD и DVD-издание под названием **«Десять лучших эпизодов»**. Также BCI Eclipse сообщила, что, начиная с этих релизов, компания планирует в дальнейшем выпустить мультисборниковые коробки эпизодов **«Хи-мен»**.

## ШПИЛЬТ

Агентство *Variety.com* сообщило о том, что Тим Салливан

приступил к написанию сценария к четвертому **«Шреку»**, после того как компания DreamWorks охотно восприняла его идею. Также стало известно, что Дэвид Х. Штайнберг напишет дополнение к **«Шреку 2»** – **«Кот в сапогах»**. А сценарий **«Шрек 3»**, написанный Питером Сименом и Джеком Прайсом (авторству этих двоих принадлежит **«Как Гринч украл Рождество»**), находится пока что



в подготовительной стадии к созданию.

## ШПИЛЬТ

В среду 21 апреля в Hollywood Heritage Museum/Lasky-DeMille Barn будет показано историческое «домашнее видео», снятое **Вардом Кимболовым** – одним из членов легендарной девятки Уолта Диснея. О чем именно будет повествовать данная анимация, отдельно не сообщалось, но, учитывая опыт и репутацию Варда Кимболова, это будет что-то очень занимательное.

Источник:  
[www.animated-news.com](http://www.animated-news.com)

## ШПИЛЬТ

Как сообщило интернет-издание *LENTA.ru*, знаменитые персонажи мультфильма **«Ну, погоди!»** теперь принадлежат розничной сети «Пятерочка», владельцами которой является фирма Pyaterochka Holding из Нидерландов. Также стало



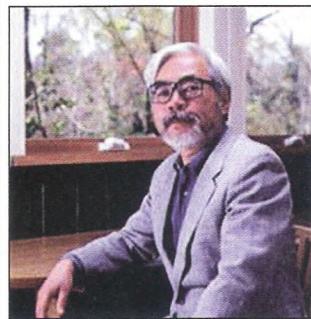
известно, что данная фирма уже выделила сорок тысяч долларов на производство новых серий мультфильма, а именно 19 и 20 серий. Написание сценария и съемку мультфильма поручили рос-

сийской студии анимационных фильмов «Кристмас филмз», которая на одной из пресс-конференций заявила, что уже приступила к работе.

Также Pyaterochka Holding сообщила о том, что права на название мультфильма и фразы из него они выкупили у сценаристов советского **«Ну, погоди!»** и их наследников, а права на персонажей – у режиссера и художника. Эту информацию официально подтвердили сценарист Александр Курляндский и Алексей Котеночкин, сын режиссера Вячеслава Котеночкина, снявшего мультфильм. Напомню, что первые восемнадцать серий **«Ну, погоди!»** создала студия **«Союзмультфильм»**. Ее художники передали создателям новых серий свои эскизы, так что герои новых серий получатся такими же, как в первых сериях. Голоса умершего Анатолия Папанова, озвучивавшего Волка, и Клары Румяновой, озвучивавшей Зайца, которая также скончалась в сентябре прошлого года, смоделируют при помощи компьютерных технологий. Сюжет новых серий держится в тайне. Премьерный показ намечен, по разным данным, на осень или же декабрь 2005 года.

## ШПИЛЬТ

Девятого августа на 62-ом кинофестивале в Венеции



**Хаяо Миядзаки** получит Золотого Льва за выдающиеся достижения и огромный вклад в мировую культуру. Таким образом, Хаяо Миядзаки стал первым японским режиссером-аниматором, удостоенным такой чести.

Источник:  
[www.animated-news.com](http://www.animated-news.com)

Новости подготовили:  
**Happyness & Sova**

## Peter Chung

Мультипликация – это не просто рассказ по книге.  
Это нечто большее!

Питер Чанг



**П**итер Чанг (Peter Chung) родился в 1961 году в Сеуле (Южная Корея). Ещё с ранних лет его начала привлекать анимация. Даже сидя на уроках в школе, он рисовал ручкой на полях тетрадки короткие мизансценки из недавно увиденного мультфильма. В основном всё действие развивалось у него в голове, но уже тогда он начинал осознавать, что для создания чего-нибудь, напоминающего увиденное на экране, нужно приложить немало усилий и терпения. Как он позже при-

ный ход кадров с процессами логического и образного мышления режиссера, часто за основу к рассмотрению берут сценарий. Шаг за шагом, как и сам режиссер, они пытаются найти то, что видел он, когда просматривал материал по световой палитре, когда комбинировал и игрался с ракурсами камеры, когда собирал воедино игру актёра и всё то, что его окружает.

Как и многие начинающие мультипликаторы, Питер начал с малого, но постепенно, шаг за шагом, он совершенствовал свое умение и разви-

тил с собственным взглядом. И самым сложным в анимации является именно то, что режиссер-мультипликатор, работая над любым из своих творений, должен с лёгкостью разбивать наиболее сложные моменты движения на правильные кусочки, в целом составляющие очень зрелищную картину».

В 2004 году, работая над проектом «The Chronicles of Riddick: Dark Fury» – одной из своих последних работ, Питер, комментируя ее, сделал один немаловажный акцент на то, как должен подходить на се-

изобразили игру (мимику) персонажа вместе с голосовой репликой. Следующим этапом, к которому нужно будет приступить, станет детальное обдумывание. Главное в этом процессе – чётко распределить между художниками прорисовку персонажей на тех или иных сценах. Ведь зачастую бывает так, что одного и того же персонажа художники рисуют по-разному. Поэтому, чтобы у вас не вышел казус со стилистическим оформлением (здесь идёт речь о том, что фазы движения в одной сложной сцене могут рисовать несколько



знался, изначально его привлекало само движение персонажа на экране, вернее привлекало то, что он делает. Но со временем, когда он успел поработать над изрядным количеством проектов, таких как «Aeon Flux» и «Аниматрица – Матрикулированный», его начал привлекать не так сам персонаж, как то, насколько гармонично он сочетается с окружающим миром и как он с ним взаимодействует.

Один из родоначальников советского кино, Эйзенштейн, просматривая тогдашние фильмы, как-то сказал: «Художественный фильм – это как единый организм, в строении которого просматривается человеческое начало. В ритме меняющихся изображений можно уловить биение сердца режиссера». И ведь правда: великие критики современного кино, сравнивая монтаж-

вал его в нескольких направлениях. Если бегло просмотреть его биографию за период, связанный с анимацией, то первое, что бросается в глаза, – это 1984 год, когда он работал художником по концептам над довольно известным телевизионным проектом «Трансформеры» (его показывали и у нас в стране; вы могли видеть его на ICTV). Именно кропотливая работа художника, заставляющая следить не только за персонажем в целом, а и за каждой его деталью, формировалась в нем будущего режиссера. Как-то в одном из своих интервью он сказал: «Анимирование – это полное увлечение движением персонажа, когда ты перестаешь быть копировщиком, бездумно перерисовывающим кадр за кадром. Ты становишься человеком, который пытается добиться от анимации гармо-

годняшний день к работе режиссер-аниматор. «Немаловажным фактором подобного рода работы является то, насколько режиссер детально прорабатывает план своих действий», – говорит Чанг. – Изначально не обязательно рисовать сложные бекграунды (фоновые изображения) и делать детальную прорисовку персонажей: достаточно нарисовать сторибординг – набросок скюжета в отдельных иллюстрациях, наложить на него голос персонажей и посмотреть, как это всё выглядит. Именно на этом этапе у вас появится возможность избежать некоторых, а может даже и большой части, нестыковок, которые могли бы возникнуть, если бы вы рисовали всё на чистовую. И ещё такие действия позволяют вам не только поиграться с ракурсами камеры, но и покажут вам, правильно ли вы

художников – прим. Sova), режиссеру нужно доверить эту работу людям, стилистика которых практически не имеет отличий. Это, конечно, не все законы, которых должен придерживаться молодой режиссер, но на мой взгляд, они на сегодняшний момент являются одними из основополагающих».

Конечно, столь молодого режиссера-аниматора тяжело назвать классическим мастером анимации или законодателем моды в этом многогранном жанре, но все же та стилистика и тот подход, который он применяет в своих работах, достойны уважения не только со стороны многочисленной аудитории, но и со стороны мэтров, которые в какой-то мере стояли у истоков анимации и в определённом промежутке времени заочно являлись учителями для Чанга.

# ГРУЗИЛО

**В**Интернете есть куча всякого прикольного хлама, а есть и масса умных проектов. Есть такие проекты, которые стоят миллионы и больше баксов, приносящие кучу пользы. Это так называемые проекты распределенного вычисления, где каждый участник на своем компе запускает программку, работающую в фоновом режиме, и она потихоньку считает какие-то полезные вещи – например, ищет лекарство от рака ([www.ud.com](http://www.ud.com)) или ищет сигнал внеземных цивилизаций ([setiathome.ssl.berkeley.edu](http://setiathome.ssl.berkeley.edu)). Есть проекты чисто идиотские. Не будем их называть, а то их создатели могут обидеться и преследовать нас по закону и без.

Есть проекты более впечатляющие, чем даже поиск внеземного разума: разум иногда и на Земле найти сложно, а разум вне Земли – это просто иголка в океане (я бы  скаж в первую очередь на орбитальных станциях). А вот такой проект, как [Gigapxl.org](http://Gigapxl.org) вообще убивает наповал. Приятно, когда какие-то продвинутые вещи очевидны. А здесь видимость результата и стала основной задачей проекта. Как можно догадаться из названия ресурса, серьезные люди занялись

съемкой видов и панорам с разрешением 4000 Mpix, что в тысячу раз превосходит разрешающую способность неплохой цифровой камеры! В результате работы была собрана галерея, часть которой выставлена на показ на этом самом сайте. Вот, засените – этот человек парит на параплане над Torrey Pines State Beach – это сильно уменьшенная копия. Насколько сильно уменьшенная – сейчас поймете.

Фото 1 внизу – это такой пляж где-то в Калифорнии. На сайте вы можете найти еще такие картинки. И вот в чем прикол этой картинки. Вы видите, справа смутно угадываются фляжки? Под ними, на склоне скалы, сидят три мужика. И вот их изображение, если смотреть на картинку в оригинальном размере – вот они, один с подзорной трубой, смахивающей на телескоп, и двое с биноклями (фото 2).

И что они там выглядывают, далеко внизу? Ха! А вот, как оказалось, парапланерист парит над известным в San Diego пляжем под названием Black's Beach, где постоянно тусуется огромная толпа натуристов. Вот они что делают, эти дядьки! Они на голых заглядывают! Спасибо [Gigapxl.org](http://Gigapxl.org), определил извращенцев!

Чем замечателен сайт [www.podzemka.net](http://www.podzemka.net)? Это действительно продвинутый ресурс, где много всего написано по поводу таких разных и нелюбимых толпой направлений музыки, как, например,



инди и панк. Альтернатива на этом сайте просто рулит. Тут можно найти рецензии (то есть обозрения) разных музык, анонсы альбомов и выступлений групп от самых известных до (по мировым меркам) чуть ли не дворовых, но заслуживающих внимания.

И еще примечателен этот сайт тем, что приютил у себя Идиотов. Идиоты – те же самые Jack Ass, только вместо



Стива О тут самые простые русские хлопчики. Поясняем для тех, кто не в курсе: ребята занимаются тем, что купаются в помоях, бегают с голыми задами по шоссе или даже обмазываются мороженым по 0,99 в «Макдоналдсе» на глазах у офигевших посетителей. Кроме как «идиотизм», все это



назовешь. Вот они и есть Идиоты. И их дом – [idiots.podzemka.net](http://idiots.podzemka.net).

Прежде чем смотреть, чем они там занимаются, вспомните, что делать глупости – глупо, жизнь – одна, а последствия переломов и травм черепа не проходят никогда. Вы готовы? Нет-нет, подождите! Вспомним также, что опре-

Фото 1



Фото 2

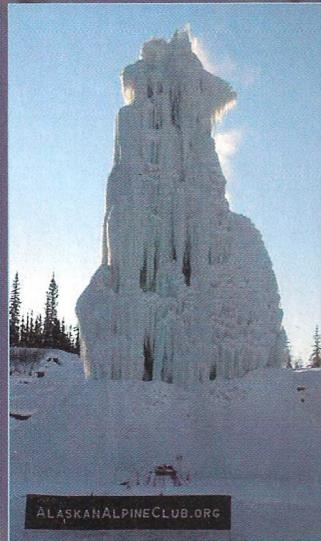


ется горный клуб на Аляске. И по этому адресу – [www.alaska-alpineclub.org/IceWall/Ice-Wall.html](http://www.alaska-alpineclub.org/IceWall/Ice-Wall.html) вы можете найти массу таких ледяных сооружений. Весь прикол в том, как их делают.

Для изготовления хорошей, впечатльной стены, вам нужен как минимум один шланг (и водопроводная труба) и немного везения в виде заморозков. На Аляске этим чудным видом искусства занимаются при температуре -50 градусов. Так вот, вы из закрепленного шланга запускаете струю воды (водоканал потирает руки и снимает показания со счетчика воды) и ждете, пока вода замерзнет. Причем замерзает не только сам шланг с водой внутри, но и та вода, которая набежала из него – получается такая себе торчащая вверх сосулька на впечатльном ледяном основании. После этого вы берете еще один шланг (или выдергиваете из сосульки уже использованный) и снова пускаете воду. Задача состоит в том, чтобы сделать ледяную гору как можно большего размера и наиболее причудливой формы. Как на этой фотке, например.

Мы сказали: не повторяйте это дома или, например, – берегите воду! Но все это бессмысленно по двум причинам: первая – пришла весна, вторая – все равно у нас таких морозов не бывает, а дворники – злые.

А чтобы подгадать время, когда такой фокус все же можно будет провернуть хоть в небольших масштабах, рекомендуем воспользоваться пер-



ALASKAALPINECLUB.ORG

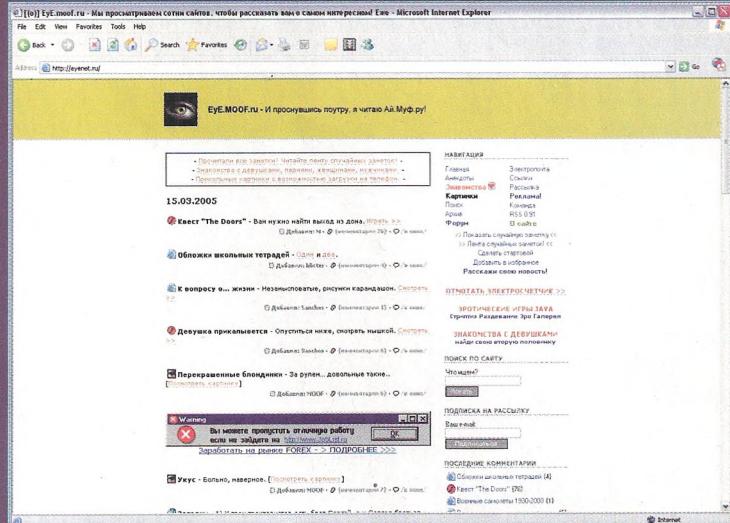
деленные вещи могут быть расценены как хулиганство, и отвечать за них придется по всей строгости... А за фокусы в ресторанах и пунктах массового приема пищи можно получить тумаков от людей, которые пришли спокойно принять пищу (они массово пришли, а вы, соответственно, можете массово получить). Готовы? Тогда – просим. Сами хозяева сайта не рекомендуют на него заходить лицам, не достигшим 18 лет.



Вообще, «Идиоты» – не единственная банды, мающаяся та-кой фигней. Есть целый портал [jackass.ru](http://jackass.ru), где есть ссылки (Топ 100) на подобные банды, и «Идиоты» занимают в нем всего лишь шестнадцатое место. Первое место занимает сайт, который, кстати, на момент написания статьи дефайнули хакеры из группы, название которой называть в печати запрещено законом. Нет, не из-за того, что это пропаганда хакерства – мы честно признаем, что хакеры, которые делают дефайны – преступники. Закон такой есть. Просто конкретно у этой группы название нецензурное.

А если вы не знаете, что такое дефайс, то тут мы вас тоже просветим. Дефайс – это изменение злоумышленниками главной страницы какого-нибудь сайта. Дело очень популярное в среде хакеров, и за их «подвигами» постоянно следят специально созданные для этого сайты – вот этот, например [deface-zone.info](http://deface-zone.info).

Проект немного более бе-зумный и глупый называется «Ледяная Стена» – *IceWall*. Этим видом изврата занима-



воисточником почти всех иностранных прогнозов погоды – сайтом [weather.com](http://weather.com). Тут можно найти прогноз для крупнейших городов на 10 дней (а для иностранных – и на месяц), а кроме того, посмотреть на снимки со спутника (изображение воздушных потоков в движении),

катить ссылки в блогах и подобных страничках.

Например, русский ресурс [Debr.ru](http://debr.ru) – здесь можно найти ссылки, которые ведут на странички, рекомендуемые ну просто всеми блоггерами! Таких ресурсов немало, полазьте по ссылкам, попробуйте.

Ресурс со ссылками на интересные и просто прикольные картинки – опять же на русском языке – [Eynet.ru](http://eyenet.ru). Тут и комментировать нечего.

И напоследок один стопудово полезный ресурс: [tenet.narod.ru/mythos.htm](http://tenet.narod.ru/mythos.htm).

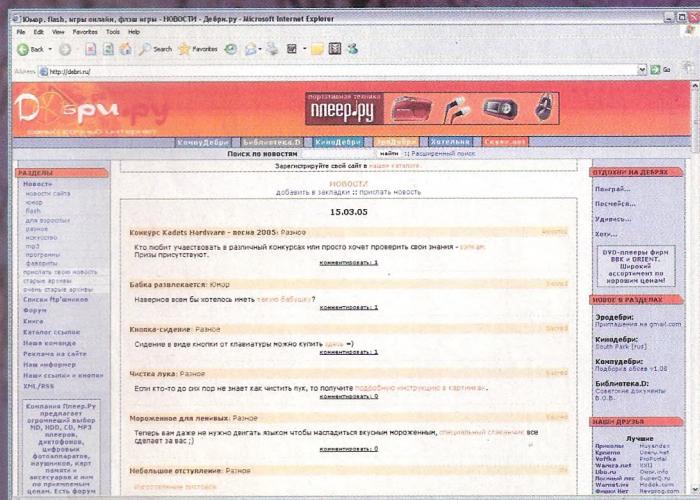
Здесь разоблачают мифы. Вы думали, что Земля вращается вокруг Солнца? Вы уверены, что Америку открыл Колумб? Вы знаете, что мыши любят сыр? Вы считаете, что вегетарианство – супер, и есть мясо вредно? Вы говорите, Ева сорвала яблоко в Эдемском саду? Я вас умоляю, просто зайдите на этот сайт!

И не кипятите себе мозги.



на которые ссылаются многие крупные метеорологические службы всего мира.

Вы спросите: а где вы находите такие прикольные ссылки? Мы их, конечно, рожаем. Это и коню понятно. Но если вы хотите воспользоваться более простыми методиками выявления интересных ресурсов, то можете попробовать поис-



**108700**

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшліть

на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

**МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ  
ДО ВАШОЇ УВАГИ**

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБЛУ – ЛІТЕРУ “F” ТА ВІДШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXXX F)

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)**НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ**

SG87331	50 CENT In Da Club F
SG127252	HI-FI Беда F
SG127035	РАЗОМ НАС БАГАТО.. F
SG127264	VANGUARDE Gimmel Gimmel Gimmel F
SG127265	NIRVANA Smells Like Teer Spirit F
SG127268	RAMMSTEIN Du Hast F
SG127269	METALLICA The Unforgiven F
SG126764	THE PRODIGY Girls F
SG47316	BOMFUNK MC5 Freestyle (remix) F
SG126373	DANZEL Pump It Up F

**ІНОЗЕМНІ ХІТИ**

SG111694	50 CENT P.I.M.P. F
SG126570	ANASTACIA Left Outside Alone F
SG126763	A-HA Lifelines F
SG68947	AVRIL LAVIGNE Complicated F
SG68948	AVRIL LAVIGNE I'm With You F
SG112865	B. BENASSI Satisfaction F
SG126753	B. BENASSI Hit My Heart F
SG111637	BEYONCE Baby Boy F
SG126751	BEYONCE Nightly girl F
SG126571	BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F
SG119969	BLACK EYED PEAS Shut Up F
SG126909	BLUE Curtain Falls F
SG87332	BLUE Sorry Seems To Be The Hardest Word F
SG127267	BOSSON Efranisto F
SG126804	B-SPEARS My Prerogative F
SG126572	B. SPEARS Everytime F
SG121336	B. SPEARS Toxic F
SG126546	BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY I Know What You Want F
SG126897	DARREN HAYES Pop! Ular F
SG126884	DESPINA VANDI Come Along Now F
SG126807	DIDO Sand In My Shoes F
SG 124366	D 12 Bigger Than My Body F
SG126920	EAGLES Hotel California F
SG126576	EAMON F*ck it F
SG126808	EMINEM Just Lose It F
SG127302	EMINEM & D12 My Band F
SG117509	EMINEM 8 Mile F
SG10875	EMINEM Stan F
SG126577	FRANKEE F.U.R.B Fuck You Right Back F
SG126760	GUNTER Ding Dong Song F
SG115578	KRAFTWERK Tour De France F
SG126922	K. MINOGUE I Believe In You F
SG115580	LIMP BIZKIT Behind Blue Eyes F
SG115587	LINKIN PARK Numb F
SG126584	MARIO WINANS feat P.DIDDY I Don't Wanna Know F
SG126587	MAROON 5 This Love F
SG104035	DJ BOBO Chiwawa F
SG126898	O-ZONE De ce plang chitarele F
SG126809	O-ZONE Despre Tine F
SG126554	O-ZONE Dragostea Din Tei F
SG127266	O-ZONE Nu mai tu F
SG82418	PANJABI MC Mundian To Bach Ke F
SG127263	PLANET FUNK Chase the sun F
SG115777	QUANTANAMERA F
SG126883	RAMMSTEIN Amerika F
SG126569	RAMMSTEIN Mutter F
SG115740	ROMEO JUST WAIT F
SG115739	ROSEY LOVE F
SG126586	ROYAL GICOLOS California Dreaming F
SG52186	SAFRI DUO Played A Live F
SG126582	SARAH CONNOR Just Last One Day F
SG41292	STING Shape Of My Heart F
SG126885	SCOOTER Shake That F
SG103982	TARKAN Dudu F
SG1126	TARKAN Kuzu Kuzu F
SG52218	THE PRODIGY Breathe F

**ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ**

SG126471	АВРААМ РУССО Ты одна F
SG126507	АСІЯ АХАТ Одинокое сердце F
SG126775	АЛЕКСА Где же ты F
SG127437	АЛІСА Трасса E95 F
SG126482	А. ГУБИН Крошка F
SG126894	ВАЛЕРІЯ & СТАС ПЬЕХА Ты Грустишь F
SG127368	ВЕТЛІЦЬКА Глаза цвета виски F
SG126413	ВЕТЛІЦЬКА Изучай Меня F
SG127365	ВАРУМ&ГАГУТИН Если ты меня простишь F
SG127367	ВАРУМ&СЛІВКИ Самая Лучшая F
SG126555	В. БУТУСОВ Девушка по городу F
SG126474	ВІТАС Любите Пока Любится F
SG126773	ГЛЮКОЗА Ой, Ой F
SG126477	ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО Грустные сказки F
SG126478	ДАНІКО Она F
SG126926	ДІМА БІЛАН На берегу неба F
SG126781	ДІСКОТЕКА АВАРИЯ Суровый Рэп F
SG126490	ЖУКОВ И ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО Полчу за тобою F
SG126486	ЖАСМИН Самый Любимый F
SG126886	ЗАЦЕПІН И КАДЫШЕВА Широка Река F
SG126553	ІРИНА ДУБЦОВА О Нем F
SG126563	КАТЯ ЛЕЛЬ Стоять Бояться F
SG126469	КОРНІ С Днем Рожденья, Вика F
SG126475	К. ОРБАКАЙТЕ Губки Бантиком F
SG126772	К. ОРБАКАЙТЕ Ты буди меня F
SG126889	ЛЮБЕ По высокой траве F
SG126908	ЛЮБЕ&С БЕЗРУКОВ Березы F
SG127308	М. БОЯРСКИЙ Зеленоглазое такси F
SG126484	Н. ВЛАСОВА Не беда разлука F
SG127250	ТИМАТИ Плачут небеса F
SG126782	УМАТУРМАН Прасковья F
SG126812	УМАТУРМАН Проститься F
SG126779	МИРАЖ Музика нас Связала F
SG126488	НЕПАРА Бог Тебя Выдумал F
SG126730	ПРЕМЬЕР-МИНИСТР Два билета в лето F
SG126774	ПРОПАГАНДА КвантоКоста F
SG127251	REFLEX Люблю F
SG126470	REFLEX Нон-Стоп F
SG126912	SMASH Faith F
SG127307	SMASH Freeway F
SG87338	TATU They're Not Gonna Get Us F
SG126811	СПЛІН Ми Сидели и Курили F
SG126733	СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
SG126907	ФАБРИКА 5 Круго ты попал F
SG126552	ФАБРИКА Лейлік F
SG126892	ЧАЙ ВДВОЕМ А Ты Все Ждешь F
SG126778	ЮРІЙ ТИТОВ Понарошку F

**CLUB MUSIC**

SG126778	ЮРІЙ ТИТОВ Понарошку F
SG118082	BUSHWHACKA 4 Da Nite F
SG118081	CIRCULATION Chocolate F
SG118087	D. GUETTA Just A Little More Love F
SG118093	ECHOMEN Thru 2 You F
SG118079	IZ & DIZ Love It Dub It F
SG118088	JORI HULKHOKEN Dk 7 F
SG118084	JUNKIE & PETER Don't Make Up The Police F

**ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ**

SG107162	ФЕН ШІЙ F
SG107164	СПІВ ПТАХІВ F
SG107165	МЕКСИКАНСЬКА ХВІЛЯ F
SG107167	ПОСТРИГ F
SG107168	ЦЕРКОВНІ ДВОНОКИ F
SG107170	ТУПІГ КОЛІТ F
SG107173	БАРАБАН F
SG107174	ДЗВІНОК СТАРОГО ТЕЛЕФОНУ F
SG126440	СІРЕНА F
SG107176	ТАНОК МЕТЕЙКА F

**МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ**

SG126925	5 МИНУТ Карнавальная ночь F
SG126513	12 Ступев F
SG126516	17 МГНОВЕНІЙ ВЕСНЫ F
SG127242	БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ Город которого нет F
SG126512	БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ F
SG126768	БРИГАДА Triplex F
SG126551	БРИЛЛІАНТОВАЯ РУКА Помоги мне (танго) F
SG126769	БУМЕР Мобільник F
SG126785	ВЛАСТЕЛІН КОЛЕЦ F
SG127366	ГРАНІЦА Ты неси меня реха F
SG127305	ДЕВЧАТА Стоят девчонки F
SG126550	ЗЕМЛЯ САННИКОВА Есть только миг F
SG127070	КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простокашин F
SG38264	КРИМІНАЛЬНОЕ ЧИТВО F
SG127306	ЛЮБЕ Убийца сила F
SG126735	МИМИНО Чито-грито F
SG126770	НОЧНОЙ ДОЗОР F
SG127309	ПЕСНЯ ЧЕБУРАШКИ F
SG127438	ПЕСНЯ ЛЬВЕНКА И ЧЕРЕПАШКИ F
SG127303	ШРЕК 2 F
SG126813	ШЕКС & ГОРОД F
SG126766	ТРОЯ F
SG41275	AMELIE 2 F
SG120622	BRAVEHEART F
SG53886	MISSION IMPOSSIBLE F
SG120657	TITANIC F
SG127243	ОТ ЗАКАТ ДО РАССВІТІ F
SG127244	СЛУЖЕБНИЙ РОМАН
SG126743	Моє душі покоя нет F
SG123554	PRETTY WOMAN F
SG120410	KILL BILL F
SG127245	KILL BILL 2 Twisted Nerve F
SG126786	CHICAGO F
SG68127	JAMES BOND F
SG127246	СЕКРЕТНІ МАТЕРІАЛЫ F
SG127247	MORTAL KOMBAT F
SG127304	ГАРДЕМАРІНИ
SG127248	Ланфрен-ланфра F
SG127249	ПРОФЕССІОНАЛ F
SG126748	ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ
SG53897	ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ F
SG4948	PINK PANTHER F
POK	
SG126558	BON JOVI It's My Life F
SG126806	DEEP PURPLE
SG25113	Smoke On The Water F
SG126882	DEPECHE MODE Enjoy The Silence F
SG126754	DEPECHE MODE The meaning of love F
SG121339	EVANESCENCE Going Under F
SG126504	EVANESCENCE My Immortal F
SG82518	EUROPE Final Countdown F
SG107846	QUEEN We Will Rock You F
SG10918	RED HOT CHILLI PEPPERS
SG126752	RED HOT CHILI PEPPERS Californication F
SG126882	RED HOT CHILI PEPPERS Can't stop F
SG78457	THE BEATLES Yesterday F
SG115234	THE RASMUS In The Shadows F
SG126780	БІЗ & ЧАЙФ
SG126562	Дотягнуться До Небес F
SG126562	БІЗ&BRAINSTORM
SG127253	Скользкі улиці F
SG126891	ЗВЕРИ Дожди, пистолеты F
SG126479	ЗВЕРИ Районы кварталы F
SG126479	ЗВЕРИ TRIPLEX
SG126557	Все, что касается (remix) F
SG127254	ЗЕМФІРА Нібо Море Облака F
SG127255	ЧІК На поле танки грохotali F
SG127255	НАУТИЛУС ПОМПІЛІУС Прогулки по воде F
SG126756	ЛЕНИНГРАД Мамба F

**СХІДНІ МОТИВИ**

SG126787	СХІДНА МЕЛОДІЯ 1 F
SG126788	СХІДНА МЕЛОДІЯ 2 F
SG126789	СХІДНА МЕЛОДІЯ 3 F
SG126790	СХІДНА МЕЛОДІЯ 4 F
SG126791	СХІДНА МЕЛОДІЯ 5 F
SG126792	TAM - TAM 1 F
SG126793	TAM - TAM 2 F
SG126794	TAM - TAM 3 F
SG126795	ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F
SG126796	ТУРЦЬКИЙ ФОЛЬКЛОР F



**ЖИВІ ЗВУКИ**

SG126913RN ПЛАЧ  
SG126914RN СЕРЦЕБІТЯ  
SG126916RN ХОДЬБА ПО СНІГУ  
SG126917RN ШІЛІНІЯ СОДОВОІ  
SG126918RN ВІДБУТЯ ПОТЯГУ  
SG126919RN ВІТЯ ВОВКА  
SG127286RN НАДОКУЧИВА МУХА  
SG127288RN ОКЕАНСЬКЕ УЗБЕРЕЖЖЯ  
SG127287RN ПОНЕРСЬКИЙ БУДИЛЬНИК  
SG127289RN ПОШУК РАДІОХВІЛІ

**ФОЛЬКЛОР**

SG126746 AX, ОДЕССА... F  
SG126738 7-40 F  
SG126737 БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ! F  
SG126740 В МИРЕ ЖИВОТНИХ F  
SG126747 ЛЕЗГИНКА F  
SG126739 МУРКА F  
SG126744 ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F  
SG126566 ТУМ БАЛАЙКА F  
SG126568 ШАЛАНДЫ ПОЛНІ  
SG126748 ОЧІ ЧОРНІ... F  
SG126741 ТИ Ж МЕНЕ ПІДМАНУЛА F  
SG126749 УТОМЛЕННІ  
SG126742 СОЛНЦЕМ... F  
SG126745 АВЕ, МАРІ! F

**НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ**

SG126727 АЛІБІ С чистого листа F  
SG126494 АНІ ЛОРАК  
Три Звичних Слов F  
SG126505 АНЮТА СЛАВСКАЯ  
Птичев F

SG126497 АЛЕНА ВИННИЦЬКА  
Рассвет F  
SG126504 ВВ День Рождения F  
SG126493 ВЕРКА СЕРДЮЧКА  
Все Будет Хорошо F  
SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА Даже  
если Вам за тридцать... F  
SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА Тук, тук, тук F

SG126893 ВІА ГРА Мир О Котором  
Я Не Знана До Тебя F

SG126509 Н. МОГІЛЕВСКАЯ Только Я F  
SG126495 Е. ВЛАСОВА О тебе F

SG126492 ІРИНА БІЛІК Помнить F  
SG126556 ІРИНА БІЛІК Любов Я F

SG126510 С.ВАКАРЧУК Я Іду Додому F  
SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗІ Дівчина F

SG126496 РУСЛНА Знаю Я F

**108700**

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

**МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ  
ДО ВАШОЇ УВАГИ****LOGIZMO**

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)**КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ**

**108700**

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть



## МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ

# LOGIZMO

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашему вебсайті

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)

## ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ



**108700**

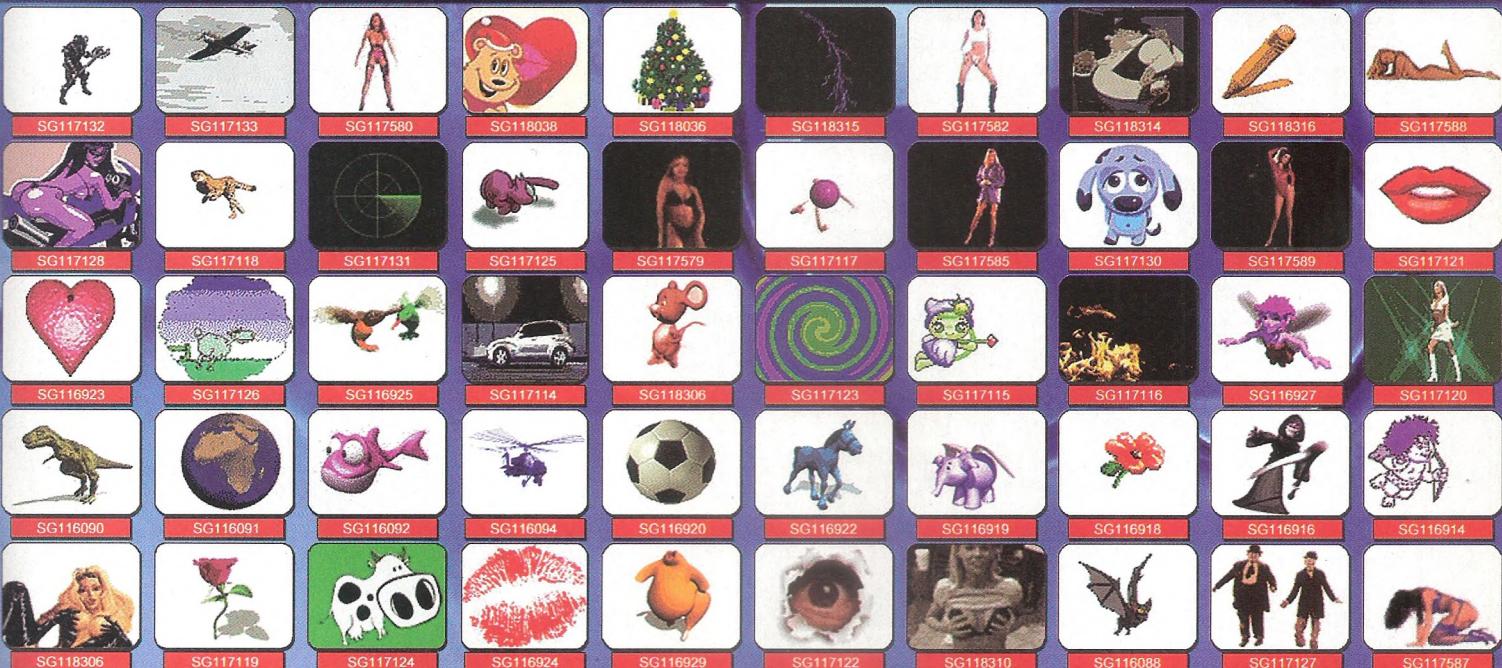
Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

**МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ  
ДО ВАШОЇ УВАГИ****LOGIZMO**

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)**GIRLS FROM GAMES****КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ З КОМП'ЮТЕРНИХ ІГР****АНІМАЦІЯ****ЗАВАНТАЖИТИ****ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ**

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP. (Для замовлення поліфонічних мелодій потрібно буде активувати та настроїти послуги WAP). Для абонентів Кістяк – 466, для абонентів УМС – 240 0000. У випадку появлення замовлення послуг вважається надано.

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні з всіма моделями **NOKIA**, крім 3110, 8110, 5110.**SAMSUNG:** D410, D500, C110, C200. **SONY-ERICSSON:** K5001, K7001, Z200, Z600. **КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ** сумісні з моделями **NOKIA** всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA:** C350, C450, M550, T7201, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG:** C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500\*, T500\*. **SIEMENS:** M55, S55, SL55, C60, C82, MC60, A60, SX1. **LG:** G7100, G5400. **PANASONIC:** X70, GD87. **SONY-ERICSSON:** K5001, K7001, Z200, Z600. **ЖИВІ ЗВУКИ** сумісні з моделями **C550, T7201, V150, V300, V500, V600**. **SONY:** A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. **SIEMENS:** A55, S55, SL55, C60, C82, MC60, A60, SX1. **LG:** G7100, G5400. **PANASONIC:** X70, GD87. **SONY-ERICSSON:** K5001, K7001, Z200, Z600. **ЖИВІ ЗВУКИ** сумісні з моделями **NOKIA:** 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage QD. **SONY-ERICSSON:** K5001, K7001, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. \* підтримують анімацію.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700.

Джекейтівське отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через декілька днів. Ціна – 0,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контакт-центр

ТОВ ЕСПАРТ

УМС: Ліц. Держкізму серії АА - 720189 від 29.12.2004р.

м. Київ, вул. Саксаганського, 73

Київстар: Ліц. Держкізму серії МС № 001903 від 12.04.2001р.

# ЖИТЫ ВЫСТАВКИ

# CeBIT 2005



## Intro

Немецкая выставка CeBIT проходит в Ганновере год за годом, привлекая все больше внимания пользователей разнообразных цифровых, коммуникационных, мультимедийных, игровых, бытовых и прочих прибамбасов. Дело в том, что CeBIT – крупнейшая отраслевая выставка в мире. До появления выставки Expo 2004 CeBIT вообще была самой большой выставкой среди всех прочих. Масштабы CeBIT поражают, количество участников и посетителей – подавляет.

В этом году выставка открылась 10 марта и на несколько дней привлекла внимание всех ИТ-энтузиастов мира. Здесь было представлено 6270 фирм-участников из около 70 стран мира. На выставке было более 480 тыс. посетителей. Повторяю буквами – четыреста восемьдесят тысяч. Без малого – полмиллиона.

Нас выставка привлекла в первую очередь своим тур-

ниром в рамках комплекса мероприятий WCG, краткий обзор которого вы найдете в рубрике «Clubничка». Но кроме турнира на выставке было огромное количество разных прикольных и реально крутых технологических новинок, о которых мы не можем не рассказать. И вот мы делимся с вами самой свежей информацией из мира железа – игрового, компьютерного, аудио и видео.

## Albatron

Тайваньская компания Albatron Technology представила на выставке целый ряд всяческих образцов оборудования и решений. Ведь кроме материнских плат, видеокарт и кучи всяких других «железных» штук компания делает еще одну навороченную программу – Albatron Dr. Speed. Эта утилита предназначена для разгона, поэтому сразу предупреждаем – изготовленные оборудования не дают гарантию на технику, подвер-



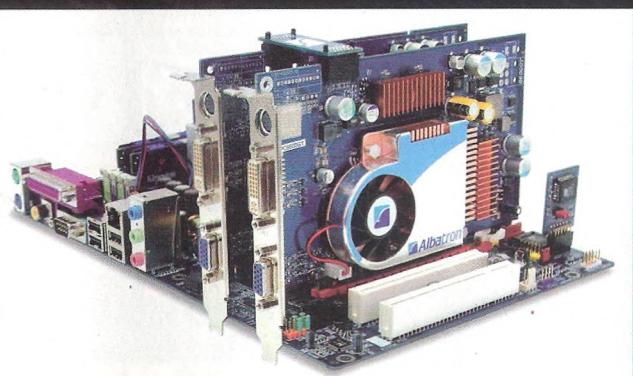
гающуюся разгону. Прочитали, усвоили, а теперь к сути.

Основное окно «гонялки» показывает три параметра – напряжение процессора, температуру оного и скорость кулера. Для начинающих оверклокеров есть режим Easy, в котором можно попробовать разгонять по-простому – не вдаваясь в подробности как и что происходит. Если вы – продвинутый оверклокер, то можно гнать по-крутым: в меню Advanced

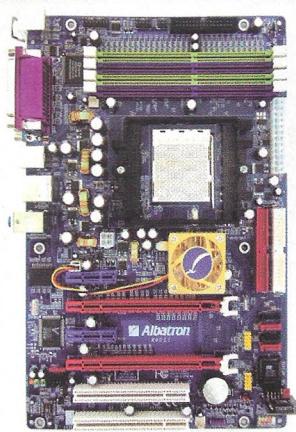
можно выбрать напряжение, подаваемое на разные компоненты системы (процессор, память, AGP и северный мост).

В общем, такое себе средство «гнать беса» на материнке.

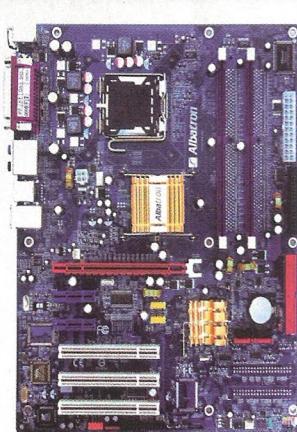
Совсем недавно мы рассказывали о том, что такое SLI и с чем его подавать к столу. Это, грубо говоря, способ вткнуть в материнку аж две видеокарты, разделяющие между собой нагрузку на видеоподсистему и работающие из-за этого быст-



Технология SLI в исполнении Albatron



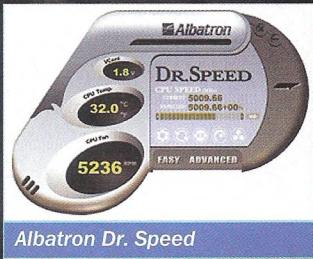
Albatron K8SLI



Albatron PX915PL PRO

ре. Новая материнка Albatron K8SLI предназначена для подключения именно двух видов и повышает производительность в 1,7 раз! Она рассчитана на работу с процессором Athlon 64 и показывает действительно отличные результаты – на это можно было посмотреть на стенде компании.

Для адептов марки Intel у компании тоже имеются решения. Это, например, Albatron PX915PL. Эта материнка построена, как можно догадаться, на чипсете i915PL, что добавляет системе кучу всяческих радостей. Вот, к примеру, он в этой матери поддерживает



Albatron Dr. Speed

две планки памяти стандарта Dual Channel DDR и видеокарту PCI-Express x16, у которой пропускная способность в четыре раза выше аналогичного показателя у карт AGP 8x.

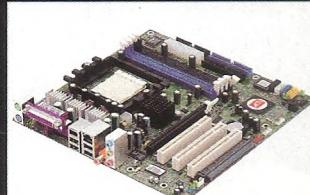
Что касается видях, то на выставке компания рассказывала о преимуществах анонсированной в декабре прошлого года серии карт TC6200, которые работают на мощном графическом проце от nVidia – GeForceTM 6200 GPU с технологией TurboCache.

## ATI

Эту компанию все знают как производителя убойных видеопроцессоров Radeon, с которыми разработчики рекомендуют

играть в добрую половину всех самых новых игрушек. Мнения разработчиков разделились: половина рекомендует Radeon и затачивает под него свои произведения, а другая половина – советует GeForce и пишет игры так, чтобы они с наибольшей производительностью работали именно на них.

Вы можете прочитать в рубрике «Clubничка» о том, что даже WCG теперь проводится и на мобильных телефонах: в рамках CeBIT прошел чемп Euro WCG 2005, на котором была одна игра для мобил. И именно для таких обезбашенных геймеров, жаждущих играть всегда и везде, сориентировалась ATI. На выставке компания анонсировала свои мега-решения для мобильных телефонов – Imageon 2282 и 2182. Это уже не видео-, а медиа-процессоры, дающие возможность улучшить видео и аудио на телефонах и даже сделать из мобилы цифровую камеру. С Imageon можно будет использовать не политональные и даже не MP3 мелодии, а трехмерные мелодии с качеством аудио на CD. В процессор вложено много возможностей, одна из которых – поддержка всех самых популярных в индустрии стандартов мультимедиа – AMR, AAC, MP3, Real Audio, WMA и MIDI.



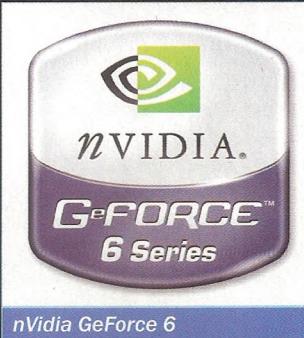
Ati Radeon Xpress 200

Среди новинок для PC-геймеров ATI представила самый мощный чипсет для платформы Intel, поддерживающий DirectX 9. Это набор чипов Radeon Xpress 200, который можно использовать с процессорами Intel под Socket 775. Чипсет поддерживает PCI Express, память DDR2 с частотой до 667 МГц и, конечно же, тот самый DirectX 9. Материнка с этим чипсетом уже предлагается компанией ASUS – это модель P5RD1-V.

## nVidia

Один из двух крупнейших производителей видеопроцессоров, компания nVidia, на выставке CeBIT была ATI самым большим имеющимся у нее в запасе молотком – SLI. Эта технология запатентована nVidia, и компания пытается из нее выжать максимальные выгоды для себя. Среди таких «убийческих» продуктов компания показывала на CeBIT набор системной логики для материнских плат для платформы Intel – nVidia nForce4 с поддержкой SLI. Это решение дает возможность использовать две мощнейшие видеокарты и поднимать производительность в требующих мощного видео приложениях более чем в полтора раза.

Еще компания представила новый флагман своей линейки видеопроцессоров. Это серия видеопроцессоров



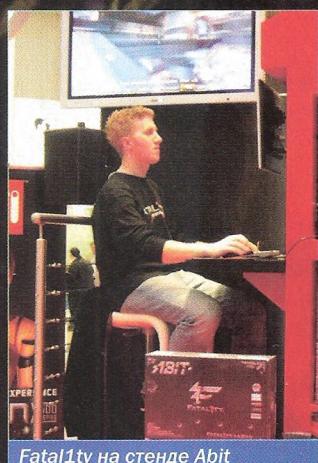
nVidia GeForce 6

контроллеров nVidia GeForce 6, в которой были представлены GeForce 6800 Ultra с поддержкой 512 Мб видеопамяти и GeForce 6200 для AGP с технологией TurboCache, позволяющей не использовать память видеокарты как «пропускной пункт», а работать напрямую и с системной памятью. Обе карты поддерживают шейдеры версии 3.0 (DirectX 9.0). Естественно, обе видях рекомендуется тут же включить с применением SLI-материнок.

## Abit

Компания ABIT известна в геймерском мире (кроме того, что она делает массу классного оборудования) тем, что сдружилась с легендой киберспорта Джонатаном Венделем, которого все знают по его нику Fatal1ty. Об этом ниже, а пока о том, что интересного компания показала на выставке (помимо самого Вендела ☺).

Компания разработала технологию управления компьютерной системой, которую называла µGuru. Теперь все функции компа легко доступны, и настройки с этой технологией ме-



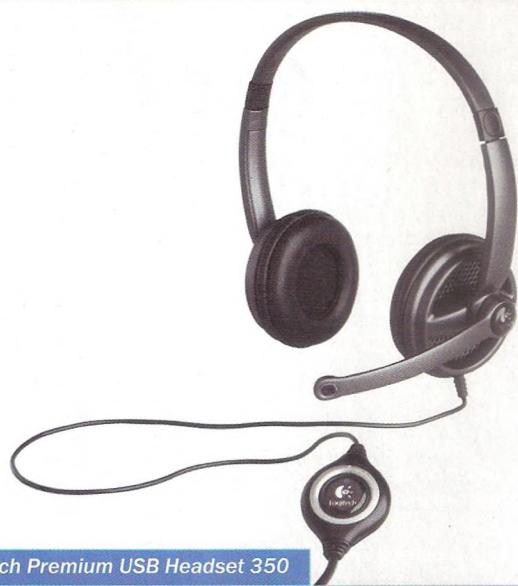
Fatal1ty на стенде Abit

няются в момент. Экстремальные геймеры смогут разгонять комп, следить за параметрами системы, управлять ими просто и даже элементарно. Крайне удобно, скажу я вам.

Также компания показала полную линейку материнских плат «SLI-ready» – материнок с поддержкой SLI.

И теперь о том, что касается геймерского движения: компания ABIT объявила о старте игрового турнира ACON – узнать о нем подробнее можно на сайте [www.acon5.com](http://www.acon5.com). Турнир пройдет в 150 городах во Франции, Великобритании, Японии, Турции, Малайзии, Австралии, Италии, Польше, Корее, Китае, Германии, США, Гонконге, а также в странах Бенилюкса и Скандинавии. Из бывших стран СНГ в программу турнира включена только Россия.

Вернемся к Fatal1ty. Это – легенда геймерского сообщества. Это первый про-игрок в мире. Это девятикратный чемпион мира. И все это –



Logitech Premium USB Headset 350

Джонатан Вендел. В сотрудничестве с ним компания ABIT создала серию продуктов для геймеров под названием ABIT Fatal1ty Hardware. Во время показа на CeBIT материнки на базе чипсета Intel Fatal1ty AA8XE, и платы Fatal1ty AN8, построенной на чипсете nVidia, на стенде фирмы был устроен небольшой турнир Fatal1ty Shootout. Выигравшие у этого монстра в пятиминутном поединке получали призы ☺. Вообще-то, призы раздавались не за победу, потому как потенциальных призеров со всего мира знают все, и хоть пересчитать их пальцев не хватит, их имена на листке бумаги поместятся свободно, еще и место останется.

### Logitech

Изключительно для любителей раллийных симуляторов, а точнее даже изключительно для фанатов Gran Turismo 4, компания Logitech выпустила специально разработанный комплект под название Dri-

ving Force Pro Wheel. Все знают, что Logitech – компания, умеющая делать разные манипуляторы. Но этот ей удался просто отлично.

К выходу игры Gran Turismo 4 на PlayStation 2 компания приворила выход этого комплекта – руль с ручкой переключения передач и педаляй. Руль поддерживает систему Force Feedback, при этом он еще и поворачивается на 900 градусов – как настоящий! Раньше рули могли поворачиваться всего лишь на 300 градусов, то есть делать неполный круг. С этим же рулем вы сможете сделать 2,5 оборота.

И если рулем пользуются не многие, то мышкой – практически все. Специально для всех геймеров компания Logitech сотворила очередную мега-мышку Logitech MX518, которую и представила на CeBIT-2005. Это геймерский манипулятор, скользящий по поверхности коврика без шума и трения, с регулируемым разрешением, которое

можно установить в 400, 800 и 1600 dpi! Мышка использует не восьмивитный стандарт передачи данных, а 16-битный, что дает возможность передавать вплоть до 8000 бит в секунду. К слову, с помощью программного продукта Logitech SetPoint можно выставить целых пять показателей чувствительности в диапазоне от 400 до 1600 dpi.

Как мы уже писали в обзоре гарнитур в этом номере, гарнитуры нынче – не понт, а необходимость. Вот и компания Logitech представила на выставке новые гарнитуры для геймеров: модели Logitech Premium USB Headset 350, Logitech Stereo USB Headset 250, Logitech Premium Stereo Headset. Как ясно из названия, первая и вторая – это цифровые гарнитуры с интерфейсом USB, которые легко подключаются и сразу начинают работать. Последняя подключается к разъемам микрофона и наушников. Все три гарнитуры сделаны с таким расчетом, чтобы максимально снизить постоянные шумы, доносящиеся до ушей геймера.

### AOpen

Довольно популярная у нас в стране компания AOpen в числе своей продукции показала на CeBIT очень интересные экспонаты. Как вам, например, такая штука: клава KB-922, которая используется для интернет-телефонии, для чего в ней встроен микрофон, наушник и порт USB для подключения чего-нибудь еще? Круго! Однако это, в общем-то, не геймерский продукт. Еще одна такая интересная феняка – компьютерная мышка с генератором отрицательно заряженных

ионов, впервые в индустрии созданном AOpen. Люди, заботящиеся о своем здоровье, приобретают такие генераторы, подключают их к сети и прутся. А эта компания решила сделать так, чтобы не нужно было покупать и подключать такой генератор отдельно. Он генерирует до миллиона ионов на кубический сантиметр в течение 30 секунд, и эти частицы тут же начинают убивать бактерии и вирусы, очищать организм юзера, укреплять иммунитет и делать много всего такого же полезного.

Но геймеры скорее оценят по достоинству другую вещь: видяку от AOpen, построенную на базе GeForce 6800 Ultra Display, под названием Aeolus 6800 Ultra – DVD512MB. Чип, на котором построена карта, является одним из самых мощных на планете Земля и заточен под игры следующего поколения. Он понимает все существующие инструкции и оснащен полигоном памяти. В этом году это будет самая убойная карта – так говорят в AOpen. Карту рекомендуют для игры в Battlefield Vietnam, Colin McRae Rally 04, Doom III, EverQuest II, Far Cry, Ground Control II: Operation Exodus, Joint Operations: Typhoon Rising, Lord of the Rings, the Battle for Middle-earth, Painkiller, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Unreal Tournament 2004 и Xpand Rally. Ну, вы прониклись.

И еще одна интересная и полезная новинка – Лазерная Мышь (производитель назвал ее именно так, с большой буквы). Laser Mouse – это не та, оптическая мышка, которую все называют «лазерной». Тут используется другой луч с загадочным названием (шифруется как VCSEL). Это действительно один из видов лазера, с которым мышка станет работать лучше, нежели оптические мыши до сих пор. Такая «лазерная» мышь более эффективно будет работать на всех поверхностях, включая блестящие, стеклянные, прозрачные пластиковые, желтые, на фотобумаге, на обложках журналов, на бумаге красного и черного цвета. Эти и другие поверхности не годились для коврика для оптической мышки,



Logitech MX518



Logitech Driving Force Pro



Open Aeolus 06800 Ultra

а вот для «лазерной» мышки работа на этих поверхностях не будет проблемой.

### Creative

От создателя Sound Blaster и Sound Blaster Live! Встречайте! Апгрейд вашего саундблестера через Интернет за считанные секунды и без проблем!

Компания Creative действительно решила сделать все правильно. Зачем морочить людям голову и заставлять покупать новую материнку, для того чтобы получить звуковой процессор с более новыми установками? Зачем лезть в разные там BIOS'ы и прочие дела, рискуя запороть маму? С Sound Blaster Live! ADVANCED MB можно обновлять встроенный звуковой процессор через сеть, без проблем и в два нажатия мышки. Небольшая революция в звуке состоялась, и кодеки Analog Devices 5.1 AC97 не требуют ничего сложного для своего обновления.

Кроме того, на CeBIT компания объявила, что Open Audio Library, которую все геймеры знают под названием OpenAL, апгрейднулась – система улучшения звука в играх переросла первую версию и заработала индекс 1.1. Он означает новые для нас с вами возможности: запись голоса в режиме чата в игре, а также возможность контроля и точной подстройки звука для разработчиков игр. Свои поклоны новой системе отбили представители разных девелоперских компаний, в том числе Epic Games, которые полностью полагаются на OpenAL в разработке ядра Unreal Engine 3.

Также компания анонсировала то, что ее аудиопроцессор будет поддерживаться и приставкой Xbox следующего поколения.

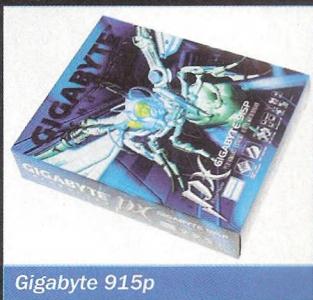
### Gigabyte

Жарким выдалось начало марта у компании Gigabyte. Как тут не упираться, когда готовишь к CeBIT такую кучу нового оборудования!

Компания предложила пользователям оценить их новые мамы и видяхи, которые могут дать юзеру все что ему нужно. Это, например, такая материнка, как GA-8I915P Dual Graphic – материнка с поддержкой dual PCI-Express, к которой можно подключить два монитора. «Обратный» вариант этой платы – GA-8N-SLI Royal, материнка, к которой подключается один монитор, «питающийся» сразу от двух видяхи GeForce. Вот она, SLI в действии! Но это для Intel, а для AMD у компании имеется аналогичный продукт – мама GA-K8NXP-SLI, построенная на чипсете nForce4 MCP.

В видеокартах Gigabyte предлагают ряд инноваций. Новые решения и технологии улучшают графику, делают ее более быстрой и усиливают видеоподсистему. На CeBIT были в действии представлены такие технологии, как 3D1 Dual Graphic, Turbo-Force, Silent Pipe и V-Tuner2.

Кстати, эта компания, известная у нас прежде всего как производитель материнок, делает много других продуктов. Например, разные сетевые прибамбасы, компьютерные barebone системы и прочее.



Gigabyte 915p

Среди прочего такая вещь, как PDA-телефон, который был представлен на CeBIT. Это полностью функциональный наладонный комп – PDA, но с функциями мобильного телефона.

### MSI

Сижу я в шапочке с эмблемой MSI на собственной балде. Ну как я в такой шапочке могу забыть про эту компанию?

На выставке кроме шапочек компания показывала (к сожалению, только показывала) новые материнки из семейства MSI Diamond edition. Мама под названием P4N Diamond – это поддержка SLI (причем из него можно переключаться и в обычный режим с одной картой). Очень толковое решение, при котором не нужен переключатель режима SLI: при установке второй видеокарты в соответствующее гнездо материнка сама узнает ее и по вашему желанию может автоматически включить поддержку этого режима, и обе видяхи заработают как одна.

Другая материнка от MSI – K8N Diamond – отличается дизайном: для K8N это шестисторонний PCB, в который можно напихать все что угодно. В частности, это дуальный гигабитный Ethernet адаптер на плате. Что тут еще говорить? Силища!

Среди видеокарт от MSI стоит отметить видяху NX6600 Diamond. Эта «бриллиантовая» версия с усиленными компонентами: частота ядра поднята на 33 %, частота работы памяти – на 60 %, и того – общая производительность выросла на 30 %. По словам представителей MSI, NX6600 Diamond – лучшая видеокарта на базе nVidia 6600. Что ж, вполне возможно!

Кроме плат, компания представляла привод MSI DR16-B3 4x Dual-Layer 16x16 DVD±R/±RW Writer. Страшноватенько название, зато дает исчерпывающее представление о его возможностях! Он может работать как 16x DVD+R или 16x DVD-R и поддерживает режим записи Dual-Layer DVD+R, позволяющий записать на одну болванку не 4,7 Гб, а 8,5 Гб.

А еще MSI показывала разного рода портативные проигрыватели мультимедийных файлов. Это, например, MSI

MEGA VIEW 567 – он с помощью звука и встроенного TFT-экрана на 7 дюймов может воспроизводить файлы MPEG1/2/4, DivX3/4/5, Motion JPEG, WMV, MP3, WMA, WAV, JPEG и BMP. Более портативный MSI MEGA STICK 528 – это плеер MP3/WMA, в котором встроены функции радио (и записи радио), диктофона и система обучения языков. Для любителей светомузыки цвет подсветки не один, их аж семь.

### EPoX

Производитель материнских плат EPoX славится своими решениями для всех групп пользователей. На CeBIT компания представила материнки и для нас, геймеров. Как вы уже наверняка догадались, это материнские платы с поддержкой SLI.

Для любителей AMD и предпочитающих Intel у компании есть отдельные решения.

На платформу AMD и процессоры AMD Athlon 64 и 64 FX (вплоть до моделей 4000+) рассчитана материнская плата 9NPA+ SLI, снабженная чипсетом nVidia nForce4 SLI. На ней может быть установлено до четырех модулей памяти DDR и имеются слоты расширения PCI Express x16 (две штуки), PCI Express x1 и три слота PCI. Если возникнет необходимость подключить еще какие-то устройства, в системе имеется десять высокоскоростных портов USB 2.0, два порта IEEE-1394a и даже встроенный гигабитный канал LAN – Cicada CIS8201 1GbE.

Для процессоров Intel предназначена материнская карта 5NVA+ SLI. На CeBIT ее только анонсировали – она должна появиться лишь в апреле. Материнка поддерживает процессоры Intel Celeron и Pentium 4 с частотой шины вплоть до 1066 МГц FSB. На плате может быть установлено до четырех модулей памяти DDR2 с частотой до 667 МГц, количество же слотов PCI и PCI Express такое же, как в модели для AMD. Одно отличие – слотов PCI Express x1 в этой маме не один и не два. Имеется восемь портов USB 2.0 и гигабитный Ethernet адаптер – Marvell 88E8053 PCI-E 1GbE.

# Мега-парад новинок Samsung на СеBIT 2005

Компания, по праву считающаяся одним из лидеров мирового рынка техники, естественно приняла самое непосредственное участие в такой знаменитой выставке, как СеBIT. Если вы читаете этот журнал с самого начала, то вы уже прочитали мини-обзор чемпа Euro WCG 2005, который прошел на СеBIT в этом году. И если вы еще не поняли, то чемп от начала и до конца прошел под знаменами Samsung. Так что Samsung для геймеров стал самой важной компанией на выставке. А что касается продукции Samsung, то тут можно было найти все что угодно – от мониторов и телевизоров до мобильных телефонов, принтеров и домашних кинотеатров.

Основная идея, объединяющая всю продукцию компании, привыкшей задавать тон в мире техники, – это объединение всех разрозненных ранее электронных приборов в единую систему, образующую так называемый «цифровой дом». Теперь телефон – не просто телефон, а еще и цифровая камера, плеер и диктофон, с которого можно выводить изображение на монитор, который теперь еще и телевизор, и распечатывать на принтере, который может печатать не только с компьютера, который теперь не только вычислительная машина, но еще и мозг системы... И так далее.

Интернет-холодильник, DVD-проигрыватель, записывающий нужную вам программу

на болванку и проигрывающий все форматы видео и аудио, цифровые видеокамеры с возможностью по ходу съемок делать эффекты, над которыми в былые времена студия спецэффектов билась ночами, – все это стало уже привычно нам. По крайней мере, это не вызывает смеха, не пугает своей сложностью, не раздражает медлительностью, пробуждает только приятное чувство власти над вещами, способными делать все, что вы хотите. Вся техника Samsung сегодня легко управляется и выполняет все свои функции быстро и четко.

Поэтому давайте проведем небольшую экскурсию по стенду Samsung на выставке СеBIT, чтобы рассмотреть самые яркие экспонаты, хоть их никак нельзя назвать «экспонатами», потому что все они в самом скором времени будут доступны в магазинах вашего города (или, может быть, уже доступны!).

## Камерафон – нечто большее, чем телефон

Телефон с камерой сегодня – самая обычная вещь. И чем дальше, тем лучше снимки получаются с помощью встроенной камеры и больше разных функций выполняет каждая новая модель.

На выставке СеBIT мы ознакомились с новыми камерафонами мобильной связи

третьего поколения. Это в первую очередь телефон с 3-мегапиксельной камерой – SGH-Z700, самый маленький телефон для сетей третьего поколения SGH-Z500 и телефон с улучшенным аудио – SGH-Z300.

У нас сети UMTS пока недоступны, но пройти мимо этих телефонов просто невозможно.

С SGH-Z700 можно пользоваться такими услугами связи третьего поколения, как видеотелефон, просмотр потокового видео и передача видеосообщений, причем поворачивающийся экран LCD делает все эти функции очень удобными и легкими в использовании. Не будем рассказывать о тысячах оттенков, MPEG4 и прочих видео-примочках, а также о Bluetooth, IrDA и USB. Добавим только, что телефон с его двумя динамиками поддерживает воспроизведение трехмерного звука. Занавес!

Самый маленький телефон для сетей 3G – SGH-Z500 по размерам просто супермаленький, 89x44x24,5 мм. Жутко удобный, несмотря на размеры он тоже поддерживает кучу интерфейсов, видеотелефонию и прочие прибамбасы.

А меломанская модель – SGH-Z300 – имеет встроен-

ный MP3-плеер, поддерживает 3D-звук и многие из прочих приколов двух предыдущих моделей.

Но нам, конечно, ближе телефоны, способные работать не только при поездке за границу, где уже есть сети третьего поколения. Нам интереснее те модели, которые завтра будут в продаже и с которыми мы будем выглядеть на все 100!

В общем, давайте посмотрим на свежие модели для сетей GSM, представленные на СеBIT-2005.

На стенде нас заинтересовали две модели: SGH-D600 с 2-мегапиксельной камерой и SGH-E720 – камерафон с музыкальными при越来ми.

Телефон SGH-D600 – крайне стильная штучка, ее изящный корпус напичкан самой современной электроникой. Первый прикол: камера в этом телефоне не просто так – к ней прилагается встроенная вспышка. Телефон поддерживает возможность видеозаписи и отправки видеосообщений.

Видео также можно передать на телевизор (!), можно положить на экран телефона в виде обоев, использовать его в качестве ID-абонента. В камерафоне есть и функция распознавания голоса. В общем, стоит просто перечислить функции этого телефона, чтобы вы поняли всю его крутизну: два динамика, поддержка MPEG4, MP3, Bluetooth, USB, поддерж-



ка e-mail, съемные карты памяти и многое другое. Это – флагманская модель телефона от Samsung на этот год.

Миниатюрный SGH-E720 (размеры 90x45x23 мм при весе 90 г) – это тем не менее отличный и многофункциональный камерафон. В SGH-E720 встроена 1,3-мегапиксельная камера со вспышкой с функциями съемки собственного портфеля, multishot и 4-кратным цифровым зумом. С этим телефоном можно записать и проиграть видеоролик, а также загрузить в память телефона музыку – для этого есть целых 88 Мб памяти. О поддержке JAVA, Wap и прочих уже стандартных опций говорить даже не стоит.

Но если всего этого для вас мало, то посмотрите на SGH-i300 – смартфон со встроенным винтом на 3 Гб! Ясное дело, что в телефоне имеется камера (также 1,3 Mpix). Тут крутится ОС Windows Mobile, и это почти что компьютер. Так что, понятно, он поддерживает все те функции, о которых мы рассказывали, описывая все предыдущие модели ☺.

## Телевизоро-мониторы

Раньше было как: покупаешь телевизор и используешь его как телевизор, а монитор – только как монитор. Позже стало возможно подключать к компу телевизор, а также впиривать в комп видеоприбамбасы, позволяющие круить на мониторе телевидение. Сейчас все смешалось, а скоро все будет еще круче и понятия «телевизор» и «монитор» уйдут из лексикона обычного юзера. Мониторы, наверное, будут использовать только какие-нибудь web-дизайнеры и художники, а все остальные будут юзать один прибор и для просмотра телевизионных программ, и для игр на компе.

Что самое важное в домашнем кинотеатре? Размер картинки! Конечно же, качество картинки и звука не обсуждаются, но размер весьма важен и всегда ставился как первостепенная задача перед создателями домашних кинотеатров. Специально для этого были придуманы сначала проекционные телевизоры, позже – плазменные панели, а теперь все пошло еще дальше. Плазменные пане-

ли кушают много электричества (и грелся), они тяжелые, разрешение панели оставляло желать лучшего... В общем, самым перспективным экраном оставался LCD TFT экран. Но вот сделать экран действительно большого размера было практически невозможно – размеры матриц сначала ограничивались десятком дюймов. Но сейчас это уже не проблема: компания Samsung на CeBIT

дюйма – это больше двух с половиной метров по диагонали! Тут же, к слову, представлялся и самый большой в мире DLP TV – модель с размером экрана 72 дюйма. Да, представьте себе – современные проекционные телевизоры уже меньше, чем TFT панели!

Также были представлены на CeBIT и новые модели более традиционных, предназначенн

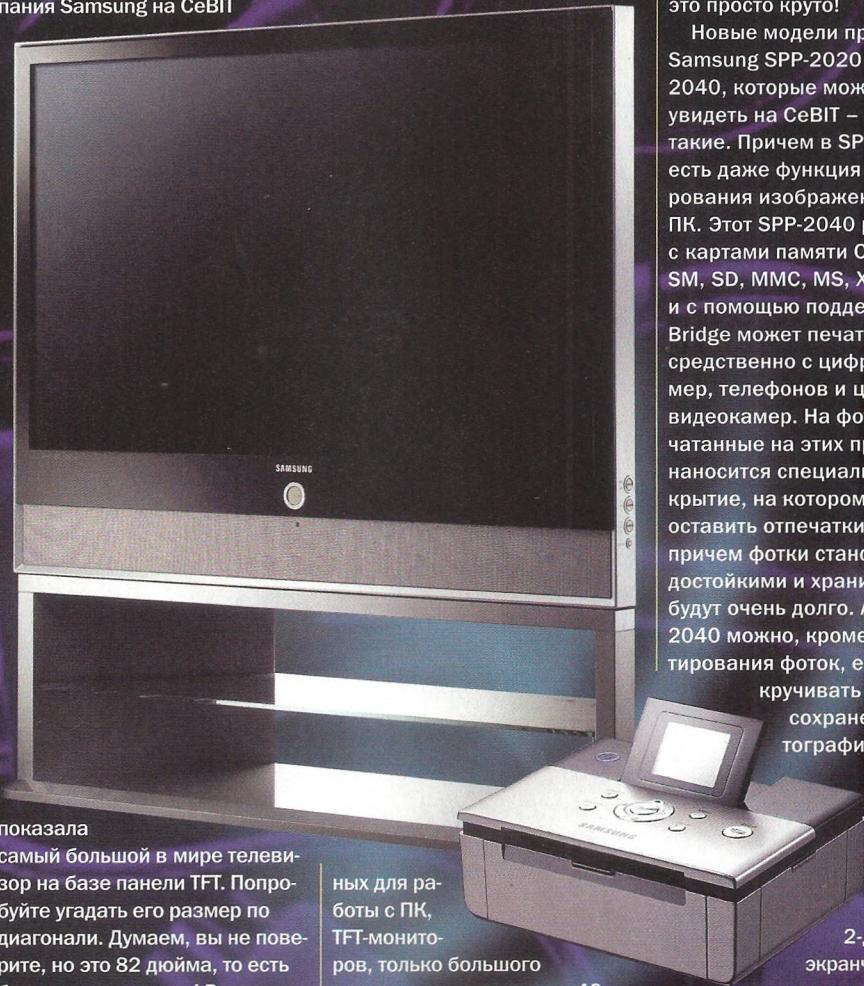
и прохождения игр. На них можно распечатывать фотографии, графику из Интернета и многое другое. И самые удобные для печати фоток принтеры – сублимационные. Они печатают быстро, качество распечаток сложно отличить от обычных фотографий, они маленькие и стильные внешне, печатают с разных носителей инфы... В общем, это просто круто!

Новые модели принтеров Samsung SPP-2020 и SPP-2040, которые можно было увидеть на CeBIT – именно такие. Причем в SPP-2040 есть даже функция редактирования изображений без ПК. Этот SPP-2040 работает с картами памяти CF I и II, SM, SD, MMC, MS, XD Card и с помощью поддержки PictBridge может печатать непосредственно с цифровых камер, телефонов и цифровых видеокамер. На фотки, отпечатанные на этих принтерах, наносится специальное покрытие, на котором сложно оставить отпечатки пальцев, причем фотки становятся водостойкими и храниться они будут очень долго. А на SPP-2040 можно, кроме редактирования фоток, еще и про

кручивать  
сохраненные фотографии и удалять неудачные снимки без ПК, с помощью

2-дюймового экранчика на панели устройства.

Для печати документов и прочих текстовых задач лучше всего подходят лазерники. Персональный лазерный принтер ML-1610 из тех, что долго работают без поломок, отпечатки на них стоят дешево, а места они занимают мало (зато на стенде на CeBIT внимание привлекают много ☺). Скорость печати у этой малютки – 16 страниц в минуту. Кстати, если нажать на кнопочку Toner Save, то отпечатки станут еще дешевле – экономия тонера составит 40 %. Причем как его экономят – непонятно, потому что на качестве отпечатков эта экономия не сказы



показала

самый большой в мире телевизор на базе панели TFT. Попробуйте угадать его размер по диагонали. Думаем, вы не поверите, но это 82 дюйма, то есть больше двух метров! Разрешение этого «телевизора» – 1920x1080 (это соотношение широкоформатного кино – 16:9) и он готов к использованию с телевидением высокой четкости HDTV, которое активно продвигают по всему миру. Самый большой прикол: телевизор элементарно подключается к компьютеру – в нем имеется разъем для подключения к самому обычному PC! Еще не хочется сыграть на таком «телеке» в контру?

Но, конечно, до размеров панели этот телевизор не дотянул – куда ему тягаться с представленным здесь же Plasma Display Panel на 102

дюйма для работы с ПК, TFT-мониторов, только большого размера – с диагональю 46 дюймов. Это широкоформатные SyncMaster 460PN и SyncMaster 400PN. С яркостью 500 кд/м<sup>2</sup> и реакцией матрицы 8 мс – это настоящие геймерские модели, которые подойдут даже для самых динамичных игр и фильмов. В них может быть опционально встроено два динамика. И несмотря на то что это «мониторы», они поддерживают стандарты телевидения NTSC, PAL и SECAM.

## Мега-печать от Samsung

Принтеры нужны не только для того, чтобы печатать рефераты и курсовые, шпаргалки



вается. Просто магия вуду какая-то!

## Видео в цифрах

Цифровые камкордеры маленького размера (умещаются в ладони) – просто мечта начинающего киношника. С ними можно записывать важные события и даже делать передачи типа тех, что обозреваются на сайте, описанном у нас в «Паутине» ☺. Но мы не советуем использовать настолько классную технику в таких безумных проектах. Такие цыцы достойны более высокого признания.

Погодостойкая камера VP-X110L, снабженная индексом «Sports Cam», выдержит даже падение в грязь. У этой камеры объектив с десятикратным оптическим зумом (куда они его там вставили?) и с матрицей на 800 К. И даже дрожащие руки не станут помехой в том, чтобы заснять самый волнующий момент в самом неудобном положении – стабилизатор компенсирует дрожь и снятая картинка будет идеальной. Есть возможность закрепить камеру на шлеме и выделять разные трюки на скейте, BMX, роликах, сноуборде – на чем угодно! Камера сделана специально для экстремалов.

Сверхкомпактная VP-D6550i DuoCam – это фотокамера с разрешением снимка 2592x1944 и в то же время видеокамера с 800 К CCD и десятикратным оптическим зумом (цифровой зум – вообще 900-кратный!). А для тех, кому интересно заполучить

еще камеру поменьше и полегче, предназначен показанный на CeBIT камкордер Minikit. Это камера VP-M110, она прекрасно справляется с возложенными на нее функциями, и 147 грамм веса тому не помеха.

## Сила звука

На CeBIT можно было увидеть не только ряд MP3-плееров Samsung, но еще и домашние кинотеатры этой компании. Новейшие MP3-плееры Samsung – это целый ряд из шести совершенно разных продуктов; общее у них то, что все они предназначены для, как минимум, прослушивания музыки. А как максимум – некоторые из представленных моделей могут многое ☺.

Специально для выставки был подготовлен анонс моделей YH-J70, YH-J50, YP-D1, YP-T8, YP-F1 и YP-W3 – в течение нескольких месяцев они будут доступны на рынке. И могут они действительно разное.

Например, YH-J70 – это мультимедийный проигрыватель MPEG4, OGG, MP3, WMA, Audible, JPEG, снабженный 20 или 30 Гб винтом и 1,8-дюймовым экраном. На нем можно читать тексты, есть

даже возможность запускать некоторые игрушки – надеемся на развитие этого направления ☺. Модель YH-J50 примерно такая же, но винт у нее на 5 или 6 Гб. Она легче, но работает в режиме воспроизведения так же целые сутки.

Плееры только для музыки, без возможности проигрывать видео, снабжаются встроенной флеш-памятью – например, модель YP-T8 бывает с объемом памяти вплоть до 2 Гб. В ней есть FM-приемник с возможностью записи, режим диктофона и прочие фичи.

А вот YP-W3 – это мега-стильная штучка, сильно отличающаяся по дизайну от всех остальных плееров. Он круглый и в первую очередь выполняет функцию часов – на его мониторчике в выключенном состоянии отображается время. Но самый шик

в его эксклюзивном исполнении: в продаже будут доступны экземпляры с отделкой из настоящих бриллиантов, с сапфировым стеклом, а также с элементами белого золота.

Кроме миниатюрных звуковых гаджетов на выставке были представлены и большие домашние кинотеатры – HT-P1200, HT-TWP32, HT-RP16 и AV-R3000. Наиболее интересной нам показалась модель Home Theatre P1200, полностью погружающая зрителя (слушателя) в звук. Полная мощность звуковой системы составляет 800 Вт (130 Вт x 5 каналов + 150 Вт). Работает кинотеатр с носителями стандартов DVD-Audio, SACD, DivX, DVD-Video, MP3 CD, JPEG CD, WMA CD, DVD-R/RW и CD-R/RW. В общем, вставляй любой диск и смотри или слушай!



# Samsung и будущее мультимедиа

Во время выставки СеBIT-2005 мы не могли не встретиться с вице-президентом компании Samsung Electronics и руководителем подразделения Samsung Electronics Digital Video Systems Division г-ном Быонгьюлом Ю (Byoungyoul Yu), чтобы разузнать у него о том, как происходит слияние компьютерной и бытовой электроники и что нас ждет в будущем. Тем более, что эта возможность была предоставлена только одному украинскому журналу, то есть нам ☺.

Г-н Ю, в первую очередь мы хотели бы спросить вас о работе подразделения Samsung Electronics Digital Video Systems Division. Чем занимается ваше подразделение?

Мы предлагаем четыре типа продукции: DVD-проигрыватели, включая записывающие DVD-устройства, видеокамеры, приставки (Set-top Box), такие как ресиверы, цифровые спутниковые тюнеры и другие, а также системы цифрового видеонаблюдения. То, что представляет Samsung на СеBIT, показывает, во-первых, техническую функциональность наших продуктов, во-вторых, средства защиты сигнала, в-третьих – возможности взаимодействия разных устройств.

Во всех наших продуктах мы сталкиваемся с необходимостью объединять разные технологии. Наша продукция призвана помочь в конвергенции, объединении всех цифровых технологий. Например, практически у всех в доме имеется телевизор или родственные продукты, и их владельцы смогут насладиться технологиями домашнего раз-

влекательного центра с помощью технологий от Samsung.

Наше подразделение вносит большой вклад в разработку подобных технологий.

Какие преимущества имеет Samsung Electronics перед другими компаниями, разрабатывающими подобные решения?

Я думаю, самое главное наше преимущество состоит в том, что Samsung Electronics имеет большой опыт и авторитет в данной области, начиная от разработки и производства микросхем и заканчивая технологиями в области цифрового видео.

Г-н Ю, каким вы видите ближайшее будущее, особенно если смотреть на объединение электронной бытовой техники и ИТ воедино? Означает ли это конец компьютеров или появление новой индустрии? Как вы считаете?

Я не считаю, что информационные технологии обречены, скорее, мы будем наблюдать все большее объединение и слияние технологий и появление новых продуктов, их использующих.

Чего нам ждать от компании Samsung? Когда мы увидим новые продукты, объединяющие в себе самое лучшее из области компьютерной техники и потребительской электроники?

Я не могу говорить обо всех наших планах, но наши продукты уже объединяют такие возможности. Например, вы можете смотреть телепередачи по мобильному телефону, читать с его помощью электронную почту, заказывать продукты, используя холодильник с выходом в Интернет,



и даже смотреть телевизор, не отходя от него. Тяжело даже представить, где находится предел объединения технологий, но очевидно, что этот сегмент развивается чрезвычайно быстрыми темпами.

Но какие самые яркие примеры таких технологий нас ждут завтра?

Я хотел бы привести один из самых успешных примеров объединения технологий двух рынков, который уже можно наблюдать, причем здесь, на СеBIT-2005!

Посмотрите: посетители выставки используют телевизионный приемник в качестве дисплея для игровой приставки PlayStation. Тем самым они используют компьютерные технологии, не задумываясь над этим. Еще одним примером подобного успешного объединения является телевизионный приемник будущего со встроенным жестким диском – с ним тоже можно ознакомиться уже сегодня! Вы можете записать любимую программу на диск и посмотреть ее в удобное для вас время. Вы также можете использовать видеоматериал для дальнейшей оцифровки.

Новинки в технологиях записи появляются и развиваются очень быстро.

В настоящее время мы наблюдаем бум на рынке электроники, использующей жесткие диски и флеш-память. Как будет использовать накопители Samsung?

Здесь компания использует следующий подход. В качестве технологии хранения больших объемов данных Samsung Electronics использует жесткие диски (HDD), а для хранения меньших объемов применяет ся флэш-память.

И последний вопрос: как вы относитесь к тому, что сейчас имеется столько разных форматов DVD? Наши читатели нас спрашивают, как сделать правильный выбор плеера?

Мы выпускаем мультиформатные устройства, преследуя цель, чтобы наши продукты с равным успехом продавались как на американском, так и на европейских рынках. В отличие от конкурентных продуктов, к тому же, устройства от Samsung являются многофункциональными. Среди поддерживаемых форматов – DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW. Кроме того, большое внимание уделяется упрощению работы с устройствами. Имея под рукой несколько форматов, потребитель располагает большой гибкостью.

# iRiver H-320 – 20 Гб музыки на пояссе



**В** последнее время наблюдается настоящий бум всевозможных MP3-плееров. Так, по данным одной исследовательской компании, каждый десятый американец является обладателем подобного гаджета. Оно и не удивительно – при довольно скромных размерах эти устройства, как правило, обладают весьма впечатляющей функциональностью и позволяют носить с собой целую музыкальную коллекцию. В особенности это касается плееров на жестких дисках.

С одним из них мы и познакомимся. Это модель iRiver H-320 с жестким диском на 20 Гб. Плеер размером с колоду карт собран в серовато-коричневом полированном корпусе, по виду напоминающем кусок гранита. При этом вес плеера – 183 грамма. Комплектация исчерпывающая. Есть даже специальный внешний блок для питания плеера

от комплекта пальчиковых батареек.

Носить плеер лучше во внутреннем кармане куртки или на пояссе, в прилагаемом для этого специальном футляре с клипсой, тем более что сделан плеер на основе жесткого диска и потому боится ударов.

Кнопочки плеера едва выступают над корпусом: видимо, для того чтобы они не нажимались случайно. Почти все кнопки, в зависимости от нажатия (обычное или с удержанием),

выполняют разные функции. Есть дистанционное управление, правда, без экрана.

Звучание у плеера естественное и насыщенное, побогаче, чем у его младших флагманов, о которых речь пойдет ниже. Помимо пятиполосного эквалайзера с шестью предустановками есть патентованные алгоритмы улучшения звука SRS и WOW. На цвет-

ном экране во время воспроизведения отображается название папки, имя исполнителя, название песни и прочая служебная информация. Для отображения кириллического шрифта в настройках плеера необходимо установить русский язык. В целях экономии энергии экран через заданное время отключается.

Питание осуществляется от встроенного литий-полимерного аккумулятора, который заряжается от штатного блока питания или через USB. Заряда хватает примерно на 16 часов воспроизведения. А если переключится в режим FM-приемника, батарей хватит на очень-очень долго!

Дисплей можно использовать для просмотра изображений в формате JPG или BMP, а также для чтения текста. На экране помещается 10 строк по 25 символов. Причем текст можно читать, прослушивая при этом музыку, а вот с картинками этот номер не пройдет...

Такой плеер логично использовать в качестве внешнего USB-винчестера, благо, места достаточно. Причем подключаться можно и по USB 1.1, и по USB 2.0 (не забывайте перед отключением плеера от компьютера нажимать *Safely Remove Hardware*). Собственно, сам этот плеер – по сути, миниатюрный компьютер.



# iFP-880 и iFP-780 – Наша прелес-с-сть!

Мы хотим его. Мы не можем без-с- него. Мы должны вернуть нашу прелес-с-сть. Что? Что мы с-сказали? Мы ничего не с-слышим! Мы не хотим ничего с-слышать! Мы с-слушаем нашу прелес-с-сть!

Заполучив в свои руки этот плеер, я почувствовал, что постепенно начинаю испытывать к нему ту же маниакальную привязанность, как известный лысеющий старичок в подгузниках к некоему кольцу.

Если быть точным, к нам в редакцию попало две модели mp3-плееров iRiver со 128 Мб флэш-памяти – iFP-780 и iFP-880. Но поскольку различаются они только дизайном корпуса, говорить будем о старшей модели.

Плеер красив. Двухцветный корпус, металлик с черными вставками, своими округлыми формами напоминает... – нет, не те округлости, о которых вы подумали! – он, скорее, напоминает сани для бобслея в миниатюре. При взгляде с торца плеер похож на пирамиду со скругленными краями.

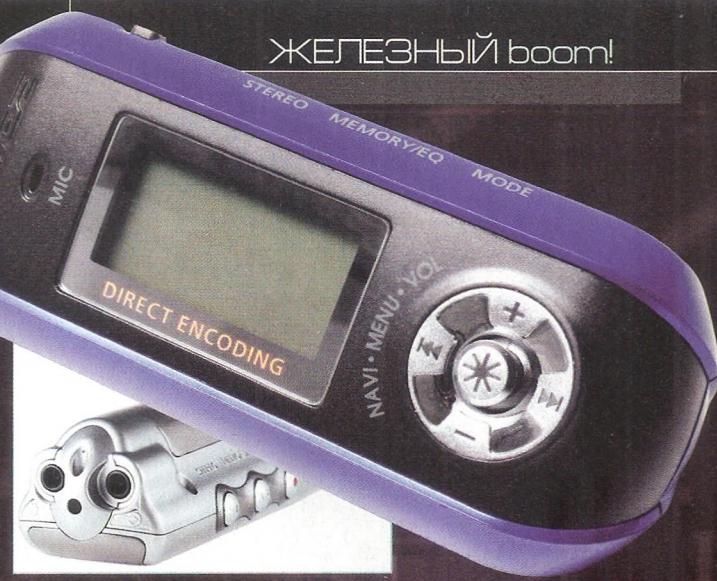
Такими формами он обязан фирме Inno Design и тому, что создатели предусмотрели питание плеера от стандартной пальчиковой батарейки, что выгодно выделяет его на фоне многих конкурентов, ибо это позволяет в несколько раз

увеличить время звучания. Кроме того, обе модели относятся к серии Craft2 повышенной экономичности, так что в итоге мы имеем плеер, способный проработать 40 часов от одного аккумулятора!



Несмотря на свои более чем скромные размеры, эта штуковина представляет собой mp3-плеер, FM-приемник, USB-носитель и диктофон с возможностью записи в mp3 с любого источника, включая встроенный микрофон. Чем не музыкальный центр? И все это размером с... глазированный сыр (очень кушать хочется ☺), да и весит те же 40 грамм.

Управление удобное, осуществляется тремя кнопками и пятипозиционным джойстиком. Причем все кнопки многофункциональные и, в зависимости от нажатия (обычное или с удержанием), выполняют разные задачи, поэтому с насоку, без прочтения инструкции, с ними разобраться непросто. Но освоив, легко привыкаешь.



Звук у плеера на удивление чистый и объемный. Особенно хорошо это чувствуется в нормальных открытых наушниках. Есть пятиполосный эквалайзер с шестью пресетами плюс режим объемного звучания и усиления басов. Так что и музыка, и радио, и аудиокниги звучат достойно. Запас по громкости отличный.

Четырехстрочный графический дисплей с голубой подсветкой – маленький, но очень информативный: на нем отображаются активная папка



и название песни, заряд батареи, режим воспроизведения, эквалайзер или часы и служебная информация о композиции. Для отображения русских тэгов на настройках плеера надо установить русский язык.

FM-приемник имеет память на двадцать станций. В Киеве мне удалось найти девятнадцать станций с уверенным приемом без помех. Станции лучше настраивать вручную, потому что в режиме автономной настройки плеер захватывает

много зашумленных станций в начале диапазона.

Мне как журналисту пришелся по душе полноценный цифровой диктофон с записью в mp3. Качественной записи способствуют и автоматический контроль уровня записи и активация голосом. Писать можно как на встроенный микрофон, так и на любой внешний.

Кроме того, устройство можно использовать в качестве USB-носителя, хотя на мой взгляд для таких целей лучше будет купить модель с большим объемом памяти. Но для использования плеера в качестве флэшки нужно скачать с сайта специальную UMS-программу. На заполнение всей памяти плеера через USB 1.1 ушло чуть более трех минут.

Отдельной похвалы заслуживает комплектация плеера. В упаковочной коробке вы найдете наушники-вкладыши, кабели USB и аудио, футляр, шнурок для ношения на шее и ремешок на бицепс для крепления во время занятия спортом, батарейку. Футляр негерметичный и защищает плеер только от истирания, но при желании вы можете, например, полюбопытствовать на сайте [www.desworldwide.com](http://www.desworldwide.com) на предмет комплекта для подводного плавания.

Евгений Куликов



# iRiver PMP-120 – Видео в кармане

Производитель гордо именует видеоплеер с жестким диском iRiver PMP-120 «развлекательным центром», но я назвал бы эту модель «устройство с большим потенциалом».

Полный фирменный набор аудио-функций, как то: mp3-плеер, FM-приемник, и цифровой диктофон, в этом плеере воспринимается как приятное дополнение к видео. А вот как видеоплеер это устройство пока, на мой взгляд, слишком привередливо.

Благо, оно поддерживает

вает обновление программного обеспечения, а на его совершенствование iRiver никогда не жалела сил.

Весит модель 280 грамм. Питание происходит от съемного литий-ионного аккумулятора, а заряжается он от штатного блока питания или через USB; полный цикл зарядки составляет около четырех часов.

Примерно столько же можно будет смотреть видео на одной зарядке, а слушать музыку можно будет около десяти часов.

а аудиодорожка должна быть в стандарте MP3 или WMA – другие варианты воспроизводиться не будут, поэтому все «нестандартные» файлы прежде придется переконвертировать



Внешне плеер похож на игровую приставку. Цветной ЖК-экран с диагональю 3,5 дюйма. Справа и слева у него ухватистые «рукоятки», тут же под пальцами расположены все кнопки управления.

В модели PMP-120 на борту винчестер на 20 Гб. Заполнение даже такого объема через USB 2.0 не займет слишком много времени. При этом к плееру можно подключать любые USB-устройства для обмена файлами.

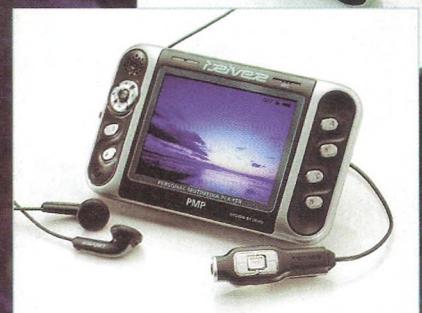
Плеер «понимает» видеофайлы в DivX и XviD,

с помощью программы iRiver Media Converter.

В комплект поставки, наряду со всевозможными аксессуарами, входит AV-кабель для подключения плеера к телевизору, то есть PMP-120 можно использовать в качестве полноценного видеоплеера, но не видеомагнитофона. Пока, по крайней мере.

Интересно, что эти плееры воспроизводят из специальной базы данных, так что после записи на него музыкальных файлов не забывайте обновлять ее через Update DB Files в Проводнике. Обслуживание винчестера осуществляется стандартными средствами Windows – ScanDisk и Defragmenter.

Евгений Куликов



# Пришло время гарнитур

**Д**о последнего времени все как-то забывали о том, что к компу можно подключить не только наушники или колонки, а еще и кучу других мультимедийных прибамбасов. О web-камерах речь не идет – речь идет о микрофонах.

Продвинутые игроки в Counter-Strike уже довольно давно используют микрофоны, чтобы переговариваться во время схваток. Да и прочие онлайновые таймеры, которые хоть раз в жизни попробовали переговариваться с партнером по игре, не набирая сообщения в чате, а общаясь с ним непосредственно голосом, уже перешли на такой способ общения в игре.

Есть несколько сервисов, позволяющих связываться с людьми в Интернете, и даже ICQ последних версий делают голосовой чат доступным любому пользователю. Но есть и специальные службы, специализирующиеся только на голосовой передаче данных. Например, служба Roger Wilco – часть портала GameSpy. И если вы думаете, что для передачи голоса нужен жирный канал Интернет, то вы ошибаетесь – тот же Roger Wilco превосходно работает на линиях 28,8 кбит/сек! Программа-агент «весит» всего 700 кб, и скачать ее можно на сайте проекта.

Можно, конечно, использовать и наушники с микрофоном, но правильнее и логичнее использовать специально разработанные для приема и передачи устройства – гарнитуры, объединяющие в себе мощные наушники и чувствительный микрофон. И вот на повестке дня у нас гарнитуры Plantronics.

Plantronics GameCom 1

GameCom Pro 1

GameCom X10

## Plantronics GameCom 1

Выключаем комп, подключаем эту аналоговую гарнитуру к разъемам звуковой карты, предназначенным для наушников и микрофона, включаем комп – все работает! Гарнитура готова к применению.

Черные наушники внешне довольно стильные и, несмотря на хитрую конструкцию, сидят на голове очень удобно. Размер оголовья наушников регулируется сверху: оголовье легко поднимается и опускается. Часть оголовья, обхватывающая голову, сделана из резины, довольно приятной на ощупь – резина дает повод думать, что наушники будут долговечными.

Микрофон закрыт поролоном, так что посторонние надоедливые шумы от дыхания и сквозняков не достают человека, с которым вы общаетесь.

Гарнитура снабжена регулятором громкости с кнопкой Mute, предназначеннной для отключения/включения микрофона одним нажатием. Регулятор работает очень мягко и гибко, срабатывая с задержкой, чтоб предотвратить случайное уменьшение или увеличение громкости.

Что касается звуковых характеристик, то наушники отлично отрабатывают средние

и высокие частоты, а вот басы, несмотря на внушительный размер динамика (40 мм), все же могли быть посочнее.

**Резюме:** для игры и передачи голоса эта гарнитура подойдет просто отлично!

## GameCom Pro 1

Те же динамики, тот же микрофон – все то же самое, вот только серебристый цвет да отсутствие микрофонной и наушниковой «тычек» заставляет называть эту модель Pro. В данном случае Pro обозначает подключение к компьютеру через USB-интерфейс. Цифровой век, цифровой дом – цифровые гарнитуры! Все, в общем-то, логично. Эта цифровая гарнитура, кроме того, что подключается через порт USB, имеет встроенный цифровой сигнальный процессор – он в режиме реального времени обрабатывает звуковой сигнал, отсюда и кристально чистый звук наушников, и отличное качество передаваемого голоса. В целом, по качеству звука эти наушники мало отличаются от аналоговой модели (GameCom 1).

**Резюме:** опять же, модель не для меломанов и домашних исполнителей народных песен,

но для игры, особенно учитывая самое что ни есть простое подключение и отключение от системы – лучше не найти.

## GameCom X10

Приставки Xbox, конечно, не так популярны в Украине, как PC, но Plantronics подумала и о владельцах этих игровых центров. У компании имеется целая линейка гарнитур для Xbox, одна модель даже сделана в стиле Halo 2 – довольно стильная штучка. Та же модель, которая попала к нам в тестовую лабораторию, отличается от той модели способом ношения: модель Halo 2 по способу ношения аналогична системе X20, и наушник в ней вставляется в ухо; а модель X10 более «гуманна» – наушник в ней одевается на ухо как обычные наушники. Благодаря универсальному разъему эти наушники при желании можно использовать и с мобильными телефонами, и даже с обычными телефонными аппаратами, в которых есть разъем для гарнитуры.

Звук в наушнике довольно приемлемый, а микрофон чувствительный и такой же защищенный, как в PC-моделях.

**Резюме:** обладатели Xbox, играющие в онлайне, вполне могут обратить внимание на эту модель.

# Genius Netscroll+ Superior

**В**ергомонике мышек трудно придумать что-то кардинально новое, поэтому все мышки премиум-класса очень похожи друг на друга. Не исключение и Genius Netscroll+ Superior, которая весьма похожа на недавний хит – Logitech MX510, хотя внешних отличий все же предостаточно. Во-первых, Netscroll+ Superior представлена в трех основных цветах и, во-вторых, на ней десять (!) органов управления – в два раза больше, чем у остальных супермышей. Помимо двух основных кнопок и колеса скроллинга, на ней еще есть три кнопки около колесика скроллинга (группа «интернет») и четыре кнопки на правой боковой поверхности (группа «мультимедиа»).

Дополнительные группы кнопок весьма полезны при неспешном интернет-серфинге и прослушивании треков. Но в игре, естественно, будет не до них. Тут выходят на первый план привычные требования, с которыми эта мышка тоже неплохо справляется. Улучшенная точная оптика не собирает пыль и четко отрабатывает заявленные 800 dpi.

При интенсивном игровом использовании Netscroll+ Superior, в основном, не уступает Logitech MX510 в точности и скорости, хорошо отрабатывая резкие маневры. Однако при вращении на месте на большие углы заметны прерывания. Ненужной и даже вредной фишкой следует признать колесо скроллинга с двумя степенями свободы.

Это, впрочем, относится практически ко всем крутым мышам. Пользоваться наклонами колесика в обычной работе – это просто морока, а в играх это даже мешает, добавляя к вашим маневрам неожиданные «восьмерки» или еще чего похуже.

В целом же, Genius Netscroll+ Superior – очень неплохой полу专业人士 выбор за небольшие деньги.

#### ТТХ

- Связь – кабель
- Интерфейс – USB
- Датчик – оптический (800 dpi)
- Число кнопок – 10

#### Наш вердикт

- Точность – 7,8
- + точно отслеживает быстрые перемещения

– прерывания при поворотах на очень большие углы

- Функциональность – 9
- + большое количество настроек
- + хорошее разрешение
- Комплектация – 9
- + 10 кнопок
- невнятный боковой скроллинг на колесе прокрутки
- Эргономика – 7
- + хорошо лежит в руке
- только для правшей
- Исполнение – 7
- + выглядит солидно
- шаткое колесо прокрутки

**Итог**  
Одна из лучших на сегодня мышей ценой до 100 грн.

Но до почти идеала в лице MX510 не дотягивает ..8,0

Издательский Дом  
"Мой компьютер"  
представляет:



# Фантастическая Компьютерная Неделя

14 - 17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины  
Киев, ул. Б. Житомирская, 33



Международный  
Фестиваль  
Компьютерных Игр

Генеральный спонсор "Игрограда":



Игровой спонсор:



Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджея Сапковский (Польша)

Соорганизаторы:



реальность  
фантастики



Место, где реальность пересекается с фантастикой.

Место, где решается извечный вопрос физиков и лириков.

Место, где Высокие Технологии и Высокая Культура идут рука об руку.

Видавець: російською мовою;  
щомісячно; від травня 2001 р.  
№ 4 (41), квітень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор  
О.О. Юрівич

#### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор  
М. Писаревський  
Редактор  
О. Ліщук  
Літературний редактор  
Ю. Тимошенко  
Дизайн та комп'ютерна  
верстка  
О. Заславська  
Фотокореспондент  
М. Смоляр  
Відділ реклами  
О. Селітій  
Зав. виробництвом  
Ю.О. Курніков  
producer@comizdat.com

#### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність  
та зміст рекламної інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 24.03.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видрукувано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні  
«Новий друк»  
Зак. №05-3434

Друк офсетний  
Формат 60x90/8  
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
друкарня «Новий друк»  
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,  
тел. (044) 552-80-50.

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



#### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»  
Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53,  
Тел./факс: (044) 501-9355  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004  
Засновник – С.М. Костюков  
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

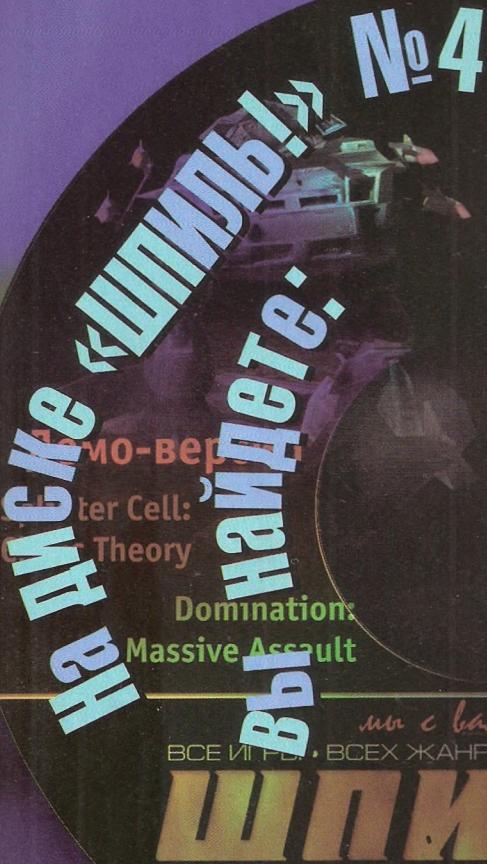
Усі права засторожені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано  
рекламні матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:  
[www.overgame.com](http://www.overgame.com), [www.theoxygentank.com](http://www.theoxygentank.com),  
[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com), [www.gamesville.com](http://www.gamesville.com),  
[www.gamecenter.com](http://www.gamecenter.com), [www.gamewallpapers.com](http://www.gamewallpapers.com).

Передплатний індекс – 23852  
з CD-диском – 01727

#### РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Украинские радиосистемы	3
ZyXEL	5
1С Украина	13, 19, 29
Ingress	15
Пойнт Ком	35
IP Telecom	37
Юнотек	51
Еспарт	62-65
Мой Компьютер	79



## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

### Чтобы подпісатися:

#### 1. Перечисли получившуюся

сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Києва,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

#### 2. Вышли по почте

доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: ООО «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

#### 3. Если есть вопросы, звони:

(044) 454-08-74

Твой «Шпиль!»

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»			11,0	
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»			11,0	
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»			11,0	
ИТОГО					

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_



# МОБІЛІЕМАНІЯ

.ua

Контент-провайдер: Дніпро Телеком м. Київ, 02660.

вул. Красноткацька, 63 дод. з УАССП № МС-102 від 12.08.02

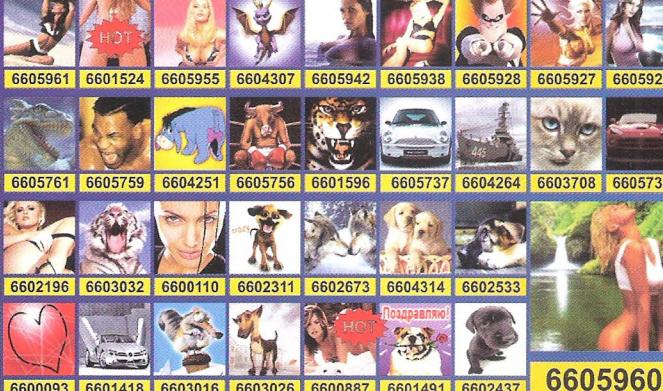
СЛУЖБА ПІДТРИМКИ (044) 201-14-16 цілодобово

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном крім 2600); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, Mc60, A60, ST60, M65, C65, Cx65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, C110, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG C1100, F2100, T5100, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T722, T723; V300, V500, V600; Panasonic G60, GD87.

Монофонічні мелодії підтримуються Nokia (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A62, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300

РІНГТОН	MONO	POLY	РІНГТОН	MONO	POLY	РІНГТОН	MONO	POLY	
Arash	BoroBoro	6101984	N'Evergreen	Since You've Been Gone	6100983	6500329	«Джентльмены удачи»	6100359	6500403
Europe	The final countdown	6100046	No Doubt	Don't Speak	6100774	6500507	Дима Билан	6101791	6500955
Benny Benassi	Satisfaction	6100998	O-Zone	Despre Tine	6101543	6500719	Елена Кукарская	6101936	6501097
«Бригада»	Triplex	6100753	6500237	Dragostea Din Tei	6101270	6500424	Жанна Фриске	6101893	6501054
«Бумер»	Мобільник	6100995	6500200	Jogi	6100821	6500156	Звери	6102000	6501166
«БРИБУМЕР»		6101680	6500600	Reflex	6101814	6500991	Іраклій Пирцхалава	6101786	6500950
«Кримінальне Чтиво»	Misirlou	6100146	6500027	Rammstein	6101691	6500909	Ірина Білк	6101938	6501099
Мистер Кредо	Медяк	6101004	6500333	Skooter	6101750	6500949	«Крестний отець»	6100653	6500356
Уматурман	Ночний Дозор	6101648	6500815	Tarkan	6101566	6500818	Корни	6101447	6500641
Серіга	Червій Бумер	6101285	6500537	Kuzu Kuzu	6101347	6500538	Ленінград	6101467	6500647
Adriano Celentano	Confessa	6101313	6500480	The Chemical Brothers	6102021	6501182	Мамба	6101885	6501037
Aventura	Obsession	6101773	6500933	Galvanize	6101649	6500814	Океан Ельзи	6101886	6501038
Bon Jovi	It's my life	6100119	6500174	The Prodigy	6101019	6500161	«Бесчастний Случай»	6101887	6501039
Benny Benassi	Turn Me Up	6101295	6501100	In The Shadows	6101498	6500710	Генерала Песчаных Кар'єров	6100964	6500352
Benassi Bros	Hit My Heart	6101401	6500571	Royal Gigolos	6100356	6501146	Песня про зайцев	6100657	6500241
Bom!Funk MC	Freestyle	6100040	6500017	Webber	6100143	6500405	Р.Масюков	6101934	6501095
Britney Spears	Toxic	6101117	6500400	Triplex	6100753	6500037	Ruslana	6102039	6501202
Danzel	Do Something	6102029	6501192	«Бригада»	6100996	6500350	«Дансіон»	6101351	6501500
Despina Vandi	Pump It Up	6101355	6500535	Бутусов	6101088	6500351	С.Лобода	6101201	6501165
Eagles	Come along now	6101409	6500588	В мире животных	6100662	6500349	Сиртаки	6100015	6500013
Elvis Presley	Hotel California	6100542	6500270	Девушка По Городу Шла	6101468	6500649	Таліта Кум	6101942	6501104
Evanescent	It's Now Or Never	6101993	6501157	Alonette	6100662	6500332	Уматурман	6101658	6500830
Eminem	Missing	6102032	6501195	ВИА Гра	6101937	6501098	Прасковья	6101689	6500934
Iron Maiden	Bring Me To Life	6100987	6500021	Мир, о котором я не знала	6101860	6500992	Проститься	6101879	6501025
Jennifer Lopez	Like Toy Soldiers	6101987	6501150	Валерия и Стас Пьеха	6101754	6500912	Ума Турман	6101878	6501014
KAZANTIP 2004	Fear Of The Dark Intro	6100340	6500152	Берка Сердючка	6100000	6500236	Чай Вдвоем	6100065	6500401
Linkin Park	Get Right	6102024	6501185	Гімн України	6100882	6500040	«Шерлок Холмс»	6100010	6500024
Metallica	Somewhere I Belong	6100770	6500390	Гімн Росії (ССР)	6100002	6500032	7-40»	6100010	6500024
Narcotic Thrust	The Unforgiven	6100379	6500153	Гімн Італії (Оле-Оле!)	6100891	6501164	Еврейський танец	6100010	6500024
	I Like It	6101734	6500948	Hi-Fi	6100746	6501158			

## КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



6602796

6600313 6602374 6600993 6601418 6603016 6603026 6600887 6601491 6602437 6605960

## JAVA ГРИ

Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7250, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650. N-Gage; Motorola: V300, V525, V600; Siemens: S55; Sony Ericsson: T610, T630, Z600.

Highway Racer 36800134  
Мотоциклі, екстремальні пригоди та несподівані «сюрпризи» на різноманітних трасах світу чекають на тебе!

Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3330, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250, 3230, 6670. Strip4U Katharina 36800091 Strip4U Naomi 36800090

Склади 4 в Ряд та насолоджуйся зображеннями еротичних красунь!

Nokia 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250, 3230, 6670, 6630, 6260, 6700, 6620, 6600, 3650, 3660, 3620, 3660, 6235, 6202, 7260, 7270, 6170, 3220, 6255, 5140, 6230, 7600, 7650; Sony Ericsson Z600, T630, T610, T610.

36800180 Toss'n'Roll Жартівлива гра про життя двох кумедних прибульців!

Nokia: 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650, 6600, 6600, 7610.

Трилогія пригод сміливого троліка. Три гри, де Вашому герою потрібна допомога, щоб врятувати своїх друзів!

36800098 36800126 36800127

Анімаційні заставки підтримують моделі з кольоровим екраном: Nokia тільки просмотр (крім 2600), Siemens C65, CF62, CX65, M65, MC60, S65, ST60, SX1, Sony Ericsson K500, K700, T310, T610, T630, Z600, P900, LG C1100, F2100, G5400, G7030, G7100, T5100, Samsung серії C, X, D, E (крім C100, C110).

## АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



6690466

6690024 6690206 6690347 6690111 6690463 6690101 6690039 6690190 6690252 6690467 6690021 6690017 6690465 6690020

Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722i, T723; C350, C450; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ої серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

## ЛІСТІВКИ



6324168 6322935 6322926 6322923 6320285 6320257 6320254 6319028 6318157 6318073

6312053 6310109 6310065 6308015 6307005 6306012 6301138 6301124 6301115 6301104 6301082 6301076

Як зробити замовлення?

Для замовлення Java-гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djuice, UMC та ДЖІНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер **105335**.

Для абонентів Київстар, Djuice ціна - 3.00 у грн. (Н.Б.)  
Для абонентів UMC, ДЖІНС ціна - 18 грн. з ПДВ.

Увага! Мобільний оператор ДЖІНС не підтримує доставку Java-ігр на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для того, щоб отримати поліфонічний чи звуковий рінгтон, анімаційну, кольорову заставку або Java-гру необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активізувати WAP

абонентам UMC та ДЖІНС дзвонити (044) 240 00 00,

абонентам Київстар та Djuice дзвонити (044) 466 0 466.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та зберігайте Ваше замовлення. Перед замовленням перевірте, чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запуску постула вважається наданою. Подробці на сайті: [www.mobilemania.ua](http://www.mobilemania.ua)



Властивості лідера –  
**ШВИДКІСТЬ і  
ТЕХНІКА**

**Нові TFT-монітори Samsung 913N та 721S  
з рекордною швидкістю реакції Magic Speed™ – всього 8 мс!**

Надшвидка реакція робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Ваші незабутні враження доповнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Функція настройки кольору **Magic Tune™** та функція **Magic Bright™**, яка дозволяє обрати режим яскравості та контрасту в залежності від програми користування, сьогодні є вже звичними для TFT-моніторів Samsung, і успішно підкреслюють їх високотехнологічні лідерські якості в нових моделях.



Алгри (0482) 379706, 379707  
MTI (044) 4583434  
Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266  
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
інфо-служби Самсунг Електронік: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

SAMSUNG